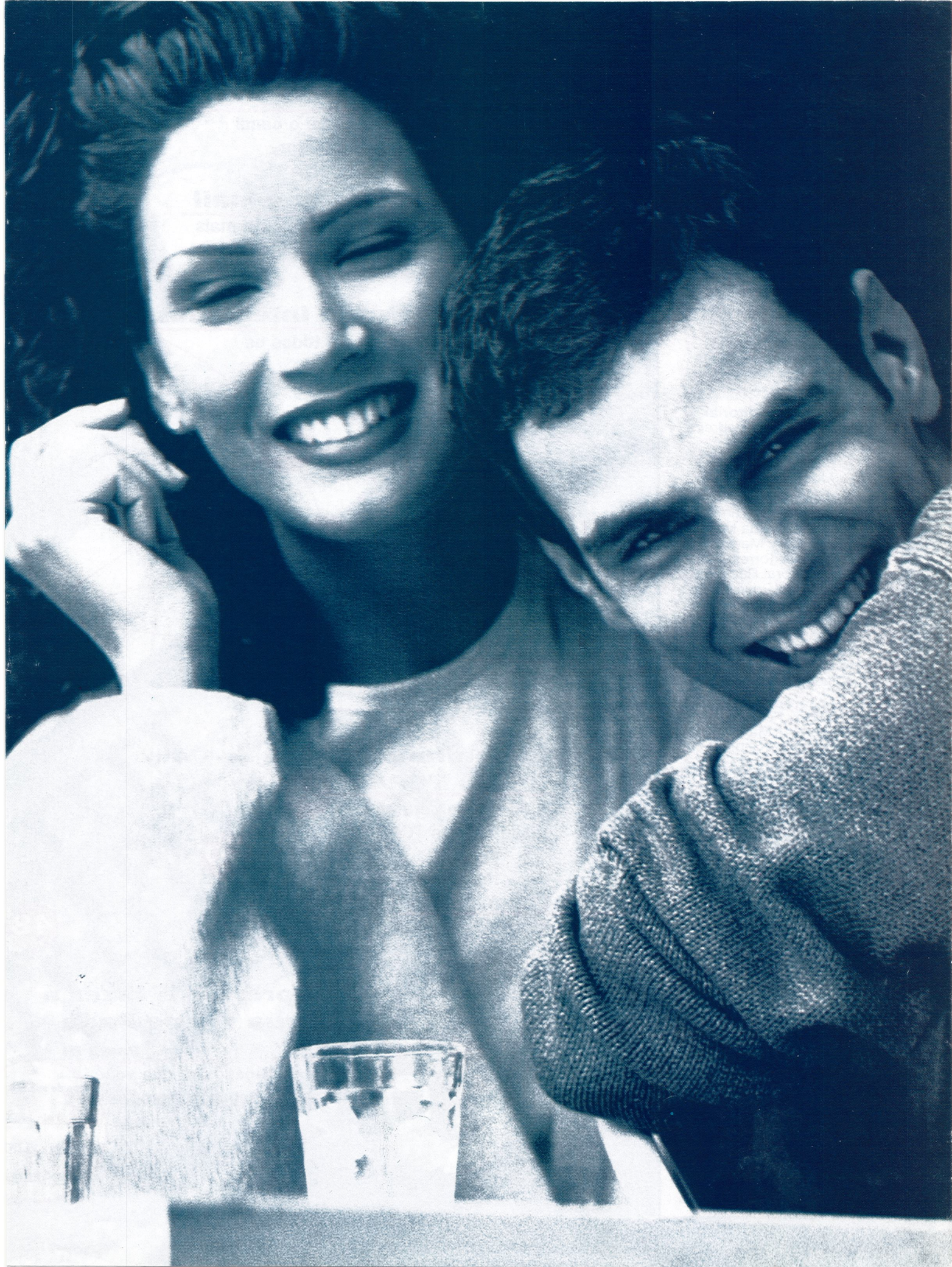
ANO I – Nº 4 – R$ 4,50
GUIA DA
internet.br
EDIOURO
A REVISTA BRASILEIRA DA INTERNET
http://www.ediouro.com.br/internet.br
OS SITES MAIS QUENTES DA INTERNET
Web Guide
Arte
Cidades
Ciência
Cinema
Compras
Computação
Cultura
Curiosidades
Entretenimento
Esporte
Internet
Jornais
Revistas
Livros
Música
Saúde
Televisão
Turismo
Utilidade Pública
GRÁTIS
OS SITES MAIS QUENTES DA REDE
SOM NA REDE
A nova onda na Internet
Como fazer o seu GIF animado
OS SEGREDOS DO E-MAIL
TURISMO VIRTUAL
Aventuras na teia
ISSN 1413-5914
9 771413 591003

MAIS DE 5.000 PASSAGEIROS JÁ VIAJARAM DE GRAÇA PELA VASP. E NÃO ERAM PARENTES DE FUNCIONÁRIOS, NEM AMIGOS DO PRESIDENTE.

Na Vasp, para voar de graça, você não precisa ser influente ou ter costas quentes. Você só precisa voar. E olha que não é tanto assim. Na Vasp, ao invés de milhas, você ganha pontos. E com poucos pontos você já tem direito a uma passagem nacional ou internacional. O motivo é um só: a Vasp tem uma estrutura de custos mais racional, sem desperdícios e pode praticar tarifas mais econômicas, principalmente em vôos internacionais. Assim, você voa mais e ganha mais rápido. Nosso programa de fidelidade, o Bônus Vasp Plus, tem mais uma

grande vantagem: é o único que permite a você, através de um Log Book, controle total de sua situação no programa. Se você quer mesmo voar de graça, faça como mais de 5.000 pessoas: consulte seu Agente de Viagens e voe Vasp.

BÔNUS VASP PLUS

VIAJE MAIS. VIAJE VASP.

DIRETORIA
Jorge Carneiro
Marco Antônio Carneiro
Míriam Manheimer
Elisabete Carneiro Floris

DIVISÃO REVISTAS
Diretor
Wilson Benvenutti

GUIA DA internet.br
ANO I – Nº 4
ISSN 1413-5914

Diretor Responsável
Henrique Ramos

REDAÇÃO

Supervisão Editorial
Jaqueline Gomes Pedreira
Fernando Villela

Editor de Arte
Jorge Cassol

Colaboradores
Eduardo Cestari Campos
André Luiz Almeida Martins
Alberto Levy Macedo
Renata Torres
Marcos Cabral Resende
Eduardo Poyart
Edmundo Lopes Cecílio
Alexandre Junqueira
Thania Thadeu
Andrea Cecília Ramal
Hermes Peres Freitas
Claudia Sarmento

Diagramação
Sidney Ferreira
Jorge Luiz Mariano
Wellingthon Santos

Departamento Comercial
Laercio Ribeiro

Assessor Jurídico
Mário Manheimer

Publicidade
S3 Consultoria em Comunicação Ltda
Rua Michigan, 547 – Brooklin
São Paulo/SP CEP 04566-000
Tels.: (011) 542-6196 e 542-7924
Fax: (011) 535-4597

Departamento de Assinaturas
Tel.: (021) 260-6122 (R.271 e 276)

Fotolito
Edíouro

Impressão
Parque Gráfico da Ediouro

Redação
Rua Nova Jerusalém, 345
CEP 21042-230 Tel. (02l) 260-6l22 r. 296

Distribuição
Com exclusividade nacional, à exceção da cidade do Rio de Janeiro, DINAP S/A, Estrada Velha de Osasco, 132. PABX (011) 868-3000. Osasco - SP. Na cidade do Rio de Janeiro: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A, Rua Teodoro da Silva, 907 - RJ

ANER

EDIOURO PUBLICAÇÕES S.A.
Rua Nova Jerusalém, 345-Parte CEP 210042-230
Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (021) 260-6122 Fax (021) 290-7185

http://www.ediouro.com.br/internet.br

Capa: Ilustração de Bernard

sumário

Mail box

Nosso canal de comunicação com os leitores está mais uma vez aberto. Queremos fazer o Guia da internet.br cada vez mais afinado com as necessidades dos internautas brasileiros, por isso esperamos sua participação. Se você tem alguma dúvida, sugestão, comentário ou crítica, fale com a gente!

Temos o grande prazer de informar que estamos abrindo as inscrições para assinaturas do Guia da internet.br. Se você desejar obter todas as informações sobre nossos planos, formas de inscrição e pagamento, envie um e-mail ou visite nosso site.
internet.br@script.com.br
http://www.ediouro.com.br/internet.br

Assinatura à Vista!

Help!
Estou louco para assinar o Guia da internet.br e não sei como :-(?

Francisco Lima Junior
flimajr@ultranet.com.br

.BR - Informamos para todos os nossos leitores que já estamos com esquema de assinaturas em funcionamento. Se você desejar obter maiores informações sobre as formas de pagamento e planos, envie um mail para internet.br @script. com.br ou visite nosso site - http://www. ediouro.com.br/internet.br. Todas as informações que você precisa para receber o Guia da internet.br em sua casa estão lá!

Iniciativa

Na segunda edição veio uma matéria excelente sobre o Mirc e a partir dela já progredi muito com o IRC, muito obrigado! Quero ressaltar também a reportagem sobre Home Pages, pois foi a partir dela que comecei a fazer a minha página. Realmente, como vocês explicaram na revista, não é muito complicado e como estou usando o HotDog achei muito prático, pois não preciso saber os tags já que ele já vem com vários já definidos. Se quiser dar uma conferida para ver como ficou, o endereço é: http://www.geocities.com/colosseum/4957/. Se for visitá-la, aproveite e deixe uma sugestão do que achou do visual!
Volto a afirmar que a qualidade da revista é demais, com leituras dinâmicas e muito instrutivas. Desejo toda a sorte e que vocês continuem conquistando leitores assíduos, assim como fizeram comigo, vocês merecem!

Sandro Ferreira
sandronf@interligue.com.br

Perguntas e Respostas

Gostaria de lhes parabenizar pelas ótimas matérias que o Guia da internet.br publica, continuem assim que essa revista "vai dar o que falar".
Agora algumas perguntas: Qual a diferença entre o Netscape 2.0 e Mosaic? Qual a diferença entre "HTM" e "HTML"?

Ricardo de Sousa
jcarlos@guarany.cpd.unb.br

.BR - Suas perguntas são muito interessantes. Vamos a elas:
O Netscape e o Mosaic são ambos browsers de Web. Quer dizer, softwares que são executados no lado do cliente e que permitem que você navegue pelo WWW. A diferença entre eles é simplesmente em relação às facilidades que são oferecidas. O Netscape é o líder do mercado, e tem como fonte de inspiração justamente o Mosaic, que foi o primeiro browser de Web da Internet.
Em relação à htm e html, ambos são terminações de arquivo no formato de páginas de Web. O uso de um ou outro geralmente é em função do tipo de sistema operacional utilizado.

Home Page

Gostaria de dizer que li o artigo na revista Guia da internet.br a respeito de como fazer uma Home Page e fiquei interessado em montar a minha própria página. Para isso, gostaria de sugestões de livros ou publicações a respeito que pudessem me auxiliar.

Eduardo Feijo
efeijo@poa-online.com.br

.BR - *Você pode encontrar muita documentação na própria Internet. Vá até a página http://www.cade.com.br/inthp.htm, que lá você encontrará uma lista com vários sites com todo o tipo de informação sobre HTML e o melhor, em português!*

WinSock

Adorei a revista! Muito bem bolada! Gostaria de saber se vocês podem tirar as seguintes dúvidas: Instalei o Netscape 2.02 (Win95), porém não consigo rodá-lo. Procurei ajuda no site da Netscape e disseram que pode ser o winsock.dll, só que ao alterar o winsock para um mais atualizado, o Trumpet não rodou mais. Tentei então acessar o meu provedor pelo Dial-Up do Windows 95, porém não consigo elaborar um script para o Slip. O que fazer? Espero que vocês continuem dando este apoio aos novos usuários.

Olavo Fonseca
fonseca@ufba.br

.BR - *A sua decisão de acessar seu provedor via Dial-Up do Windows 95 foi muito acertada! O fato de você não conseguir a conexão Slip é porque a Microsoft resolveu retirar o protocolo Slip do Windows 95, mas permite que qualquer pessoa que necessite, o instale novamente através de um arquivo disponível em: http://www.microsoft.com/isapi/support/bldqpage.idc?ProductPage=q_misc95&ProductTitle=Windows+95+Miscellaneous+Files*
Transfira o arquivo SLIP&Scripting Support for Dial-Up Networking e o execute. Agora você está apto para tentar a conexão via Dial-Up novamente.
Na primeira edição do Guia da internet.br você encontra um passo-a-passo de como configurar o Dial-Up, caso você necessite de ajuda.

Internet em Resumo

Sinceramente, agradeço por terem criado esta revista tão maravilhosa que é o Guia da internet.br. Acho que esta revista resume a Internet de maneira extraordinária, de uma maneira que todas as gerações conseguem entender, desde os mais velhos até os mais novos. Seus assuntos são espetaculares e interessam até às pessoas que não possuem acesso à Internet. Não tenho mais palavras para explicar, a única coisa que vou conseguir fazer é elogiar mais e mais a cada edição!!! Parabéns!

Katia Catunda
kcatunda@netvale.com.br

Unable to Locate...

Gostei muito do Guia da internet.br, ela é muito didática e simples de compreender. Gostaria de saber porque, ao tentar acessar alguns endereços fornecidos pela revista, recebo a mensagem: "Netscape is unable to locate the server..."

Claudia Hoff
achoff@iconet.com.br

.BR - *Essa mensagem pode significar várias coisas. Uma delas é que o servidor que hospeda a página que você tenta acessar pode estar fora de operação por algum tempo. O outro motivo pode ser uma conseqüência inevitável do próprio crescimento assustador da Internet. Do momento em que a revista sai de nossas mãos até chegar às suas, transcorre um tempo suficiente para que alguns sites mudem de endereço ou simplesmente não existam mais. Esse é um problema constante em todas as publicações relativas à grande Rede, tudo muda com muita rapidez. Estamos buscando uma forma de contornar esse problema.*

Vencendo Barreiras

Gostaria de parabenizar pelo excelente trabalho dispensado aos primeiros volumes da revista. Cabe a vocês o "prêmio persuasão", pois eu, estudante de Publicidade, sempre odiei essa máquina chamada computador.
Achava-o um bicho de sete-cabeças, no entanto, após a leitura dos primeiros exemplares tomei coragem e enfrentei a "fera". Temperamental inicialmente, logo mostrou-se grande e dócil companheiro. Passou-me tanta confiança que acabei lhe dando a chance de navegar pela Internet. Posso estar louco, porém,quando me conecto ao provedor sinto o amigo sorrindo salientemente.

Felipe de Araujo Cuntin Harrison
harrison@mtec.com.br

SEÇÃO de ENCONTROS

Se você tem interesse por algum assunto específico e está em busca de amizades, esse é o lugar! Envie um e-mail para internet.br@script.com.br.

- **APLICAÇÕES DE MICROCONTROLADORES PIC'S E 8051**
  Vidal Pereira da Silva Junior (vidaljr@ibm.net)
- **COLECIONADORES DE LATAS DE CERVEJA**
  Helio Wolfrid (beermusm@portoweb.com.br)r
- **CINEMA**
  Newton Carneiro (newtoncs@rionet.com.br)
- **ROCK PROGRESSIVO**
  Carlos Fernando Knauer (cknauer@mps.com.br)

Desvendando os Segredos do E-mail

Não existe dúvida! Estamos na era da informação, as pessoas estão cada vez mais incorporando o espírito cybernauta e mergulhando no mar de informações que é a Internet. Mas não podemos esquecer que o cyberspace é composto, na sua maioria, por navegantes que desejam se comunicar uns com os outros, e na maioria das vezes esta comunicação vem sendo impulsionada pelo uso de e-mail

Por André Luiz Almeida Marins

E isso só acontece porque o uso do e-mail permite ao cybernauta manter contato com centenas de pessoas, e com muito pouco esforço.

Enviar uma carta para um amigo que está a milhares de quilômetros ¿! Usando o correio tradicional (snail mail) isto pode levar alguns dias, custar alguns reais e com uma grande possibilidade de extravio de correspondência. Por outro lado, com e-mail o envio pode durar apenas alguns minutos, você não precisará sair de sua casa nem de sua confortável cadeira, devidamente posicionada em frente à sua máquina, e o custo será o de uma chamada telefônica ao seu provedor, independente do destino da sua mensagem! Você envia um mail para o outro lado do mundo, com a mesma facilidade que envia para o outro lado da rua.

Agora que você já está motivado, vamos aprender tudo sobre e-mail, com dicas e informações sobre o que é preciso saber para ser reconhecido como um cybernauta de primeira linha, no que se refere à comunicação por correio eletrônico.

O que é o e-mail¿

E-mail (abreviação para Eletronic Mail - Correio Eletrônico) é a maneira pela qual é possível enviar e receber informações eletronicamente através da Internet. Estas informações são conhecidas como mensagens e devem respeitar o formato texto (ASCII - 7bits), pois somente neste formato uma mensagem pode ser transportada através de e-mail.

Mas isto não significa, que não se pode enviar imagens, sons ou qualquer outro tipo de informação que não esteja em um formato texto através de e-mail. Contradição com o que dissemos antes¿ Não, você vai entender...

Para que o envio de mensagens não-texto (código binário - 8bits) seja possível, é necessário que ela passe por um processo de conversão para o formato texto antes de ser enviada. E de forma simétrica passe pelo processo inverso no recebimento, de maneira a recuperar informações não-textuais que podem estar sendo recebidas em uma mensagem. Logo, podemos continuar afirmando que as mensagens só podem trafegar pela Rede através de e-mail no formato texto.

Como não queremos nos preocupar em realizar tais conversões, o que podemos esperar de uma boa ferramenta de correio eletrônico, é que ela possua essa capacidade e realize esse trabalho por nós: incluir e recuperar informações não-textuais dentro de uma mensagem.

Quando enviamos uma mensagem e esta mensagem chega ao seu destino, ela fica armazenada em uma *mailbox* (caixa de correio - particular de cada usuário) localizada em uma área do disco da máquina de seu provedor conhecida como área de *spool* de correio. O usuário é então condicionado a acessar a sua mailbox sempre que desejar tomar conhecimento das mensagens que recebeu.

Você pode imaginar que essa área de spool é como se fosse um grande armário, e que esse armário possui várias gavetas, que seriam as mailboxes de cada usuário. Quando as mensagens chegam ao provedor, a identificação da gaveta é checada com o endereço-destino da mensagem, e esta é então guardada na respectiva gaveta.

Esta área de spool de correio é organizada e fiscalizada pelo ad-

COMO OS COMPUTADORES SABEM FAZER A TROCA DE UMA MENSAGEM DE CORREIO ELETRÔNICO?

Antes de mais nada é preciso saber o que é um padrão de comunicação reconhecido pela comunidade Internet. Um padrão se torna oficial quando é reconhecido como um RFC (Request For Comments), que é um conjunto de documentos usado para discussão e aprovação de padrões Internet.

O padrão que trata da parte do formato de mensagens texto é o RFC822, e neste caso se refere diretamente a mensagens de correio eletrônico. É neste padrão que estão descritas as regras que cada computador deve seguir para saber reconhecer e tratar mensagens texto.

Existem outros padrões como o RFC821- que define o protocolo SMTP, o RFC1725 - que define o protocolo POP3, e muitos outros que podem ser encontrados para ftp anônimo através do site nic.ddn.mil.

ministrador do sistema, que pode eventualmente intervir no uso do espaço em disco caso a ocupação da mailbox de determinados usuários ultrapasse um valor pré-definido, violando o uso adequado do sistema.

Toda mailbox está associada a uma conta (nome de usuário) reconhecida pelo sistema. Desta forma, sabendo-se o endereço eletrônico de um dado usuário, é possível descobrir o nome real associado a este endereço. Para isso utilizamos um aplicativo chamado *finger*.

Existe um conceito interessante que são os computadores conhecidos como *e-mail gateway*. Esses computadores realizam a leitura de algumas caixas de correio, executam um processamento da mensagem que está sendo recebida e em seguida retornam o resultado do processamento em forma de uma mensagem-resposta para o remetente.

O que é preciso para usar correio eletrônico?

É indispensável que você possua um endereço eletrônico que lhe identifique unicamente na Internet. Este endereço tem a forma usuário@máquina, onde usuário é a sua identificação dentro de um domínio e máquina é um computador pertencente a este domínio e conectado à Internet, no qual reside a sua mailbox.

Ex: alam@inf.puc-rio.br (meu e-mail!!), onde alam é a identificação do "usuário" André Luiz Almeida Marins em uma máquina do laboratório de informática (inf) da PUC-Rio. Nessa máquina existe um disco que possui uma área (nosso armário), onde são guardados todos os mails enviados para usuários do domínio inf.puc-rio.br (nossas gavetas).

A "gaveta" (mailbox) identificada como alam guarda todas as mensagens que são enviadas para mim, e assim, quando me conecto à Internet, executo meu programa de correio eletrônico e peço para que ele cheque as novas mensagens, ele simplesmente irá verificar junto à máquina da PUC-Rio se novas mensagens foram incluídas na mailbox alam. Caso positivo, ele faz o download para a máquina local, aquela que está sobre a minha mesa.

Conhecendo um pouco mais a língua escrita e quase falada no e-mail

Manter contato com outros cybernautas usando e-mail é quase como ter uma conversa off-line fazendo uso da linguagem escrita. Por isso, de uma maneira geral, uma troca de mensagens envolve quase sempre um vocabulário informal que pode ser enriquecido com uma simbologia própria que caracteriza uma mensagem de correio eletrônico.

Isto não é uma regra, mas apenas uma tendência muito forte, de maneira que você pode se sentir à vontade para escrever suas mensagens na formalidade que lhe for adequada. No entanto, não se espante :-O ao deparar com tratamentos coloquiais, porque estes não ferem de modo algum a etiqueta do cybernauta usuário de e-mail.

Alguns estilos podem ser adotados para destacar a mensagem sem que sejam necessários caracteres especiais não presentes na tabela ASCII, passando o texto a acrescentar alguns marcadores que constituem uma linguagem universal que todos os cybenautas entendem. De uma forma geral não é aconselhável acentuar o texto da mensagem, porque muitos programas de e-mail não sabem tratar caracteres especiais, como os caracteres acentuados, cedilha e outros.

Além destes marcadores, existe ainda toda uma simbologia para expressar o estado de espírito da mensagem, e conseqüentemente de quem a enviou. Para entender estas "carinhas" chamadas de *smiley*, você precisa virar a cabeça 90 graus para esquerda. :)

OS MARCADORES MAIS COMUNS

- Acentos agudos - "h": é = eh , á = ah.
- Cedilha - símbolo arroba: ç = @
- Crases - letra "a" dobrada: à = aa
- Acentos circunflexos em geral não são representados
- Para gritar basta usar caixa alta: "... VOCE ESTAH PRESTANDO ATEN@AO ?..."
- Para indicar que o texto está em negrito, envolva-o com asterisco: "... *este texto estah em negrito* ..."
- Para indicar que o texto está sublinhado intercale as palavras com "_": "... _este_texto_estah_sublinhado_ ..."
- Para indicar que o texto está em itálico envolva-o com "/": "... /este texto estah em itahlico/ ..."

AS CARINHAS MAIS USADAS QUE REFLETEM O SEU ESTADO DE ESPÍRITO EM UM E-MAIL

:-) Smiley contente
:-(Smiley triste
:-O Smiley espantado
:-D Smiley dando gargalhada
:-I Smiley sério
;-) Smiley piscando
:-X Smiley mandando um beijo

Você pode ficar à vontade para usar estas carinhas ao longo de sua mensagem para expressar os seus sentimentos. E ao final de uma mensagem você pode se deparar com alguma coisa do tipo:
[ ] Significa um abraço
-oo- Significa dois olhinhos

Algumas regras de etiqueta

1. Seja sempre educado em todas as mensagens que for enviar. As pessoas realmente apreciam este tipo de tratamento.

2. Seja flexível e tolerante com os outros cybernautas. Não esqueça que o correio eletrônico é um grande diálogo e as mensagem são bastante informais. Toda comunicação é, na verdade, mais uma maneira de se bater um papo escrevendo um texto.

3. Mantenha a sua assinatura em torno de 4 linhas para não sobrecarregar a mensagem, fazendo com que ela tenha mais destaque do que o conteúdo da mensagem.

4. Antes de enviar a mensagem certifique-se exaustivamente se o seu conteúdo será claramente entendido pelo destinatário, para evitar que erros de comunicação possam ser mal interpretados.

O que é marginalizado pela comunidade de e-mail

Fake mail

São mensagens que sofrem falsificações em seu cabeçalho de modo a causar ao destinatário a impressão que a mensagem foi enviada por outra pessoa. De um modo geral este artifício é usado como forma de diversão para fazer piadas como por exemplo, fazer com que a informação do campo remetente seja Deus.

Para que seja possível forjar o cabeçalho da mensagem é necessário um computador tipo e-mail gateway (lembra dele?) que seja capaz de fazer um processamento clandestino deste gênero. Surge então a definição de *remailer*, que nada mais é do que um computador capaz de cadastrar/remover usuários a partir do simples recebimento de uma mensagem que respeite um dado formato. Estando cadastrado, o usuário passa então a ter como intermediário de suas mensagens este computador, que antes de enviá-las para o destino escolhido, adultera as informações do cabeçalho da mensagem.

Uso inadequado de alias

Muitas vezes existem *aliases* (apelidos) que definem uma lista de usuários que têm alguma característica em comum. Por exemplo, uma lista com todos os professores de uma universidade. Quando uma mensagem é enviada para o endereço desta lista, automaticamente o sistema a envia para todos os participantes que no caso seriam os professores. Estas listas são criadas e mantidas pelo administrador do sistema e podem agilizar a comunicação entre os usuários.

Enviar mensagens para uma lista quando o objetivo não é atingir todos os seus integrantes, é considerado um mau uso da lista, e não é aprovado pelos cybernautas.

Mailing list

É uma lista de discussão sobre um determinado tema que pode possuir vários ou poucos integrantes, e é usada basicamente para trocar informações e sanar dúvidas que são levantadas em forma de mensagens enviadas para a lista. Em uma mailing list você pode cadastrar-se (*subscribe*), excluir-se (*unsubscribe*), enviar dúvidas sobre o assunto ou responder alguma dúvida já levantada. Tudo isso é feito por envio de mensagens para uma máquina bem conhecida que se dedica a este serviço.

A partir do momento que você está cadastrado, todas as mensagens enviadas para a lista serão redirecionadas para o seu endereço, até o momento que você efetuar a sua exclusão da lista. Desta forma você pode estar sempre atualizado sobre o que está sendo discutido e pode participar na hora que bem entender. O processo todo é automatizado por um e-mail gateway dedicado a fazer este tipo de processamento. Nos próximos números entraremos em detalhes de como proceder para participar dessas listas.

As ferramentas de correio eletrônico

Alguns produtos de e-mail são desenvolvidos para plataformas específicas e devem ser reformulados para serem compreendidos na Internet. Essa reformulação muitas vezes faz com que esses softwares deixem furos na adequação ao protocolo de comunicação usado pela Net, possibilitando a ocorrência de erros na comunicação, e muitas vezes ocasionando perdas de mensagens.

Alguns softwares trabalham com qualquer rede que fale o protocolo TCP/IP. Deste modo, são compatíveis com a rede-mãe Internet e usam os padrões por ela reconhecidos para comunicação de correio eletrônico, os protocolos SMTP e POP3. Assim estes softwares eliminam o problema de conversão de plataforma, garantindo eficiência e confiabilidade na troca de mensagens.

Um desses programas é o Eudora, uma aplicação de correio eletrônico bastante conhecida na Internet, com uso estimado em mais de 10 milhões de usuários. Essa ferramenta está disponível para plataformas Windows e Macintosh, podendo ser encontrada em versão comercial e *freeware*. A versão comercial Eudora Pro inclui características especiais que não estão presentes na versão *freeware*. Vamos descobrir agora todos os detalhes e segredos por trás desse software e nosso enfoque será para a versão *freeware* Windows.

Como o Eudora funciona?

O aplicativo Eudora foi construído respeitando os padrões definidos em RFC822 e em RFC1521 (MIME). Quando você envia uma mensagem para um destinatário, na verdade ela não vai diretamente para ele, e sim

para a máquina onde está localizada a sua mailbox (servidor de mail do seu provedor). Essa máquina será a responsável por "encontrar" o computador onde está localizada a mailbox do destinatário. Com isso, o tempo de conexão necessário para enviar uma mensagem é bem otimizado. O Eudora utiliza o protocolo SMTP para enviar mensagens do seu computador para a máquina onde reside a sua mailbox, e o POP3 para consultar a sua mailbox e realizar o download das novas mensagens de forma automática.

Dessa forma podemos entender a comunicação em duas etapas: a primeira etapa envolve a comunicação do seu computador com o computador que abriga a sua mailbox, e a segunda etapa é a comunicação entre os computadores da rede até que a sua mensagem possa chegar ao destino.

Onde encontrar?

Vamos explorar neste tutorial a versão Windows do Eudora Light 1.5.4, que poderá ser encontrada em:

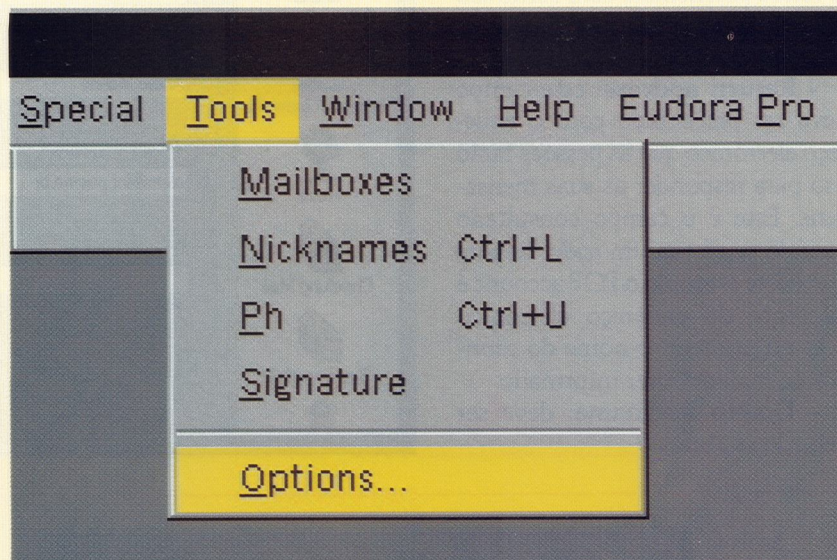
http://tucows.env.com/mail95.html para Windows 95 ou http://tucows.env.com/softmail.html para Windows 3.X.

Inicialize o seu Windows. Crie um diretório temporário no seu disco local e faça o download do arquivo para este diretório.

Ao final da transferência, dê um duplo clique sobre o arquivo para que ele possa se auto-expandir. Procure pelo arquivo **setup.exe** nesse mesmo diretório, e dê um duplo clique para inicializar o programa de instalação do Eudora Light. Depois que a instalação estiver completa, você pode apagar o diretório temporário que você criou.

Agora que estamos prontos, podemos avançar para o próximo passo!

Configurando o Eudora Light

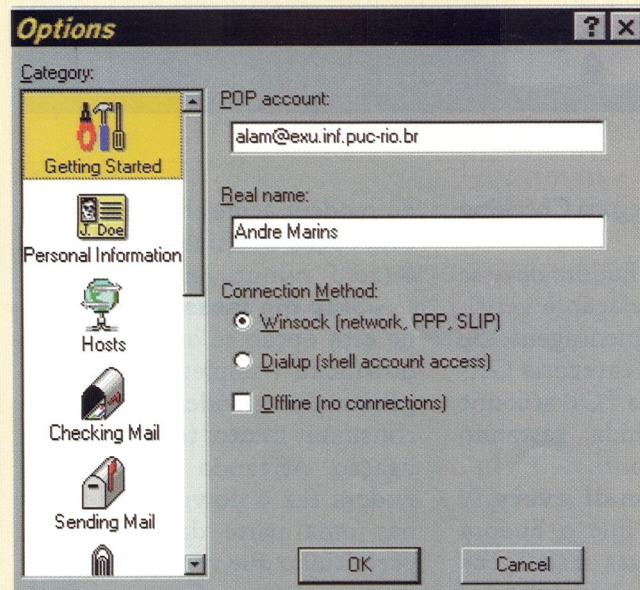
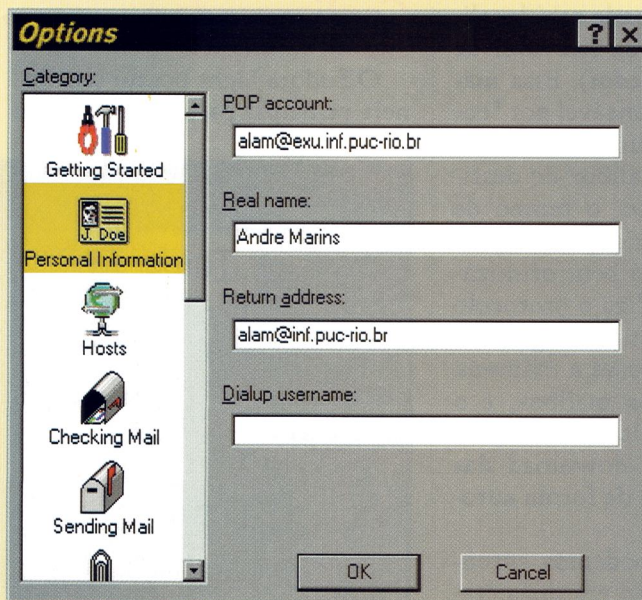
O Eudora Light possui uma janela principal para acessar todas as categorias de configuração. Para chegar até esta janela selecione no menu "Tools" a opção "Options".

Vamos ajustar cada categoria de configuração do Eudora

1. Selecione a categoria **Getting Started**

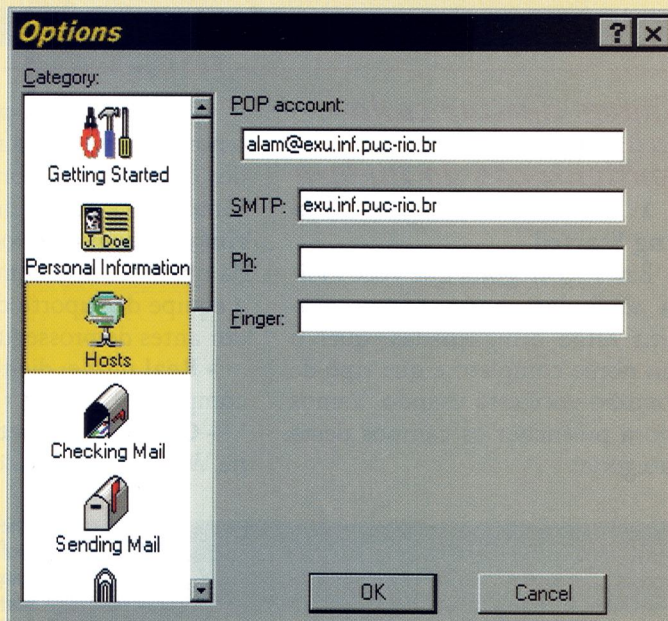
É nesta categoria que você indica ao Eudora onde suas mensagens estão armazenadas, qual o seu nome completo e que tipo de conexão você está usando. Vamos agora preencher os campos desta categoria:

- POP account: preencha com o nome da sua conta no seu provedor de acesso. Lembre-se que este campo deve ter o formato **usuário@máquina**. Se você tiver dúvida quanto a este campo, consulte a equipe de suporte do seu provedor antes de prosseguir.

- Real name: digite o seu nome completo

- Connection method: selecione Winsock (network, PPP, SLIP)

Janela de Configuração - Categoria Getting Started da configuração do Eudora Light.

2. Selecione a categoria **Personal Information**

Se você preencheu a categoria Getting Started, a sua POP account já estará preenchida, bem como seu nome completo, faltando apenas os campos:

- Return address: este campo deve ser preenchido com o endereço eletrônico que as pessoas farão uso para responder as suas mensagens. Este é o campo consultado quando se efetua um *reply*. Repare que neste exemplo o POP account é diferente do endereço eletrônico pois no primeiro o nome do servidor de mail deve ser informado.

- Dialup username: deve ser deixado em branco

Janela de Configuração - Categoria Personal Information da configuração do Eudora Light.

Janela de Configuração - Categoria Hosts da configuração do Eudora Light

3. Selecione a categoria **Hosts**

Informa os computadores que fornecem os diferentes serviços disponíveis. Se você preencheu a categoria Getting Started, a sua POP account já estará preenchida.

- SMTP: entre com nome da máquina onde sua POP account está cadastrada. Basta copiar o nome da máquina que define a sua POP account. Qualquer dúvida, informe-se junto ao seu provedor.

- PH: deve ser deixado em branco. Este campo representa um computador que fornece um serviço de lista telefônica on-line.

- Finger: deve ser deixado em branco. Este campo representa o computador que possua um serviço de finger.

4. Selecione a categoria **Checking Mail**

Define como o Eudora deve se comportar com relação à verificação de novas mensagens. Se você preencheu a categoria Getting Started, a sua POP account já estará preenchida, restando os seguintes campos:

- Check for mail every *X* **minutes:** indica que o Eudora deve verificar novas mensagens a cada *X* minutos. Para usuários de modem aconselhamos deixar esta opção desativada colocando 0 (zero) minutos neste campo.

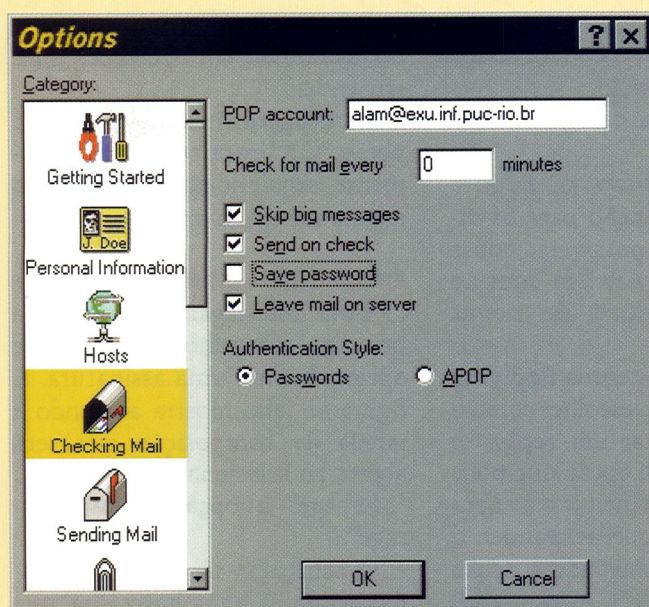
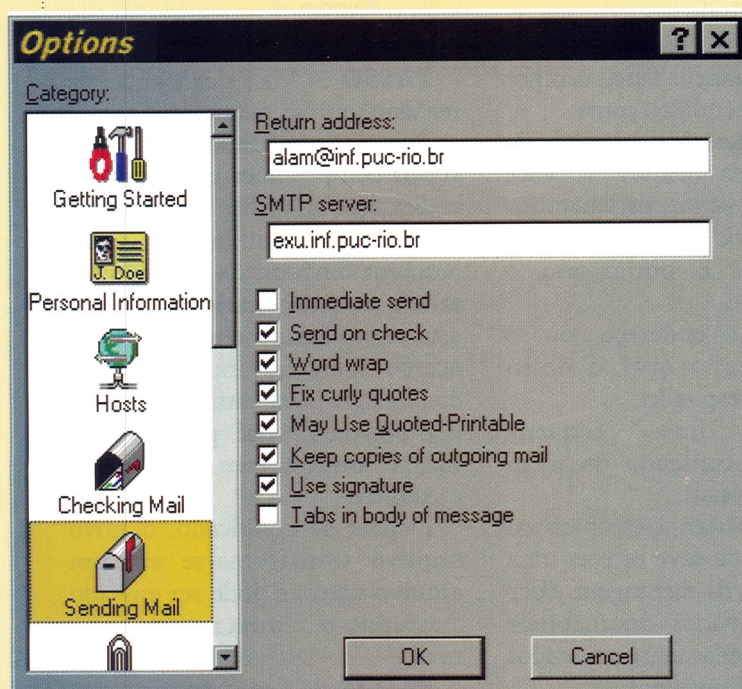
- Skip big messages: selecione esta opção se quiser evitar o download completo de mensagens muito grandes, o que pode consumir muito tempo da sua ligação. Ativando esta opção o Eudora faz o download de apenas uma parte da mensagem, permitindo que você possa saber do que se trata. Caso a mensagem seja de interesse, basta desativar esta opção e verificar suas mensagens novamente.

- Send on check: se ativada, faz com que o Eudora envie as mensagens que estão prontas e em fila, quando estiver fazendo a verificação de novas mensagens.

- Save password: quando selecionada, salva a sua senha no seu disco rígido em vez de perguntá-la a cada nova verifi-

cação de mensagem. Não é aconselhado. Se qualquer outra pessoa que não seja de sua confiança tiver acesso ao seu computador, ela poderá obter suas novas mensagens sem precisar se identificar.

- Leave mail on server: estando ativada, esta opção faz com que o Eudora não remova as mensagens do servidor de mail do provedor a cada nova verificação. Se você lê suas mensagens apenas de casa ou do escritório, não marque essa opção, e assim a sua mailbox localizada no provedor estará sempre limpa.

- Authentication style: selecione Passwords

Janela de Configuração - Categoria Checking Mail da configuração do Eudora Light.

Janela de Configuração - Categoria Sending Mail da configuração do Eudora Light.

5. Selecione a categoria **Sending Mail**

Esta categoria define as opções de comportamento do Eudora ao enviar uma mensagem. A seguir estão as principais:

- Keep copies of outgoing mail: armazena uma cópia de cada mensagem enviada no disco local. Esta opção é interessante no caso de falha na entrega de sua mensagem. Você pode, neste caso, reenviá-la rapidamente. Pode ser também importante no caso de uma mensagem que você queira guardar. Veja essas mensagens a partir do menu "Message", opção "Out Box"

- Use signature: inclui a sua assinatura em toda mensagem enviada, podendo agilizar o seu trabalho.

6. Selecione a categoria **Attachment**

Aqui você seleciona o método de codificação a ser usado para mensagens que incluam informações não textuais. O método mais usado é o MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions), mas nem todos os programas de e-mail sabem tratar este método. O outro método de codificação que pode ser usado é o BinHex, com maior utilidade para usuários de Macintosh. Além disso você também pode incluir o arquivo no corpo da sua mensagem, sendo útil somente para inclusões de arquivos de texto.

Nesta categoria ainda é possível definir o diretório para o qual os *attachments* serão colocados, sempre que uma mensagem recebida possuí-los. A retirada dos arquivos "attachados" é automática, e o Eudora é quem se encarrega de fazê-lo.

7. Selecione a categoria **Fonts & Display**

Estas opções lhe permitem definir os diversos atributos de fontes que são usadas ao realizar impressões e nas janelas do Eudora. Também é possível escolher o ta-

manho da janela de mensagens para melhor adequar o Eudora ao seu ambiente de trabalho.

8. Selecione a categoria **Getting Attention**

Configura como o Eudora chamará sua atenção para os diversos eventos possíveis, como por exemplo enviar um som ao final do download de novas mensagens.

9. Selecione a categoria **Replying**

Aqui você pode escolher como o Eudora, ao realizar um **reply**, se comportará. Uma opção que pode ser interessante é incluir o seu endereço sempre que responder a uma mensagem ativando a opção "Include yourself". Assim você sempre terá uma cópia.

10. Vamos pular a categoria **Dialup**

11. Selecione a categoria **Miscellaneous**

Nesta categoria é possível escolher um método pelo qual podemos visualizar as mensagens seqüencialmente, selecionando as opções disponíveis em "Switch messages with:". Além disso existem outras opções, dentre as quais podemos destacar:

- Require confirmation for deletes: é importante estar selecionada para evitar enganos no momento de remover uma mensagem.

- Automatically open next message: quando ativada, mostra a próxima mensagem não lida ao fim da leitura da mensagem imediatamente anterior.

12. Selecione a categoria **Advanced Network**

Não ative nenhuma das opções de "Use asynchronous Winsock calls for:". Os campos restantes podem ser configurados como:

- Network Timeout: 45 segundos é mais do que suficiente, até mesmo para conexões via modem.

- Network Buffer Size: mantenha o *default* que é de 4096.

- Cache Network Info: quando ativado faz com que o Eudora produza um tráfego menor na rede resultando em operações mais eficientes.

Basta agora um simples click no botão "OK" para podermos, finalmente, seguir adiante construindo alguns exemplos práticos.

Enviando uma mensagem

Uma mensagem é composta por um cabeçalho, um corpo e opcionalmente uma assinatura. A figura ao lado mostra ao fundo a janela de composição que será aberta ao selecionarmos no menu "Message" a opção "New message".

O cabeçalho são todos os campos acima da linha horizontal que divide a janela que aparece ao fundo. Apenas o campo **From** estará preenchido com o seu e-mail. Todos os outros campos estarão em branco. Estes campos podem ser entendidos como:

<u>To</u>: O endereço eletrônico do destinatário da mensagem. Você pode incluir vários destinatários desde que devidamente separados por vírgulas. É obrigatório o preenchimento.

<u>From</u>: Seu endereço ou o endereço para o qual o destinatário deve responder.

<u>Subject</u>: Uma pequena descrição do conteúdo da mensagem. É opcional.

<u>Cc</u>: O endereço eletrônico do destinatário que deve receber uma cópia carbono da mensagem. Você pode incluir vários destinatários desde que devidamente separados por vírgulas. É opcional.

<u>Bcc</u>: O endereço eletrônico do destinatário que deve receber uma cópia carbono cega. Cega porque os outros destinatários não ficam sabendo que esta cópia foi enviada. Você pode incluir vários destinatários desde que devidamente separados por vírgulas. É opcional.

<u>Attachments</u>: Arquivo que está sendo enviado anexo à mensagem. Pode ser anexado mais de um arquivo. O Eudora realiza a codificação de arquivos não-textuais automaticamente. É opcional.

Seguindo os passos abaixo você verá como enviar uma mensagem:

PASSO 1: Preencher o cabeçalho da mensagem. O posicionamento do cursor pode ser feito teclando t*ab* ou *enter*, ou ainda usando o mouse.

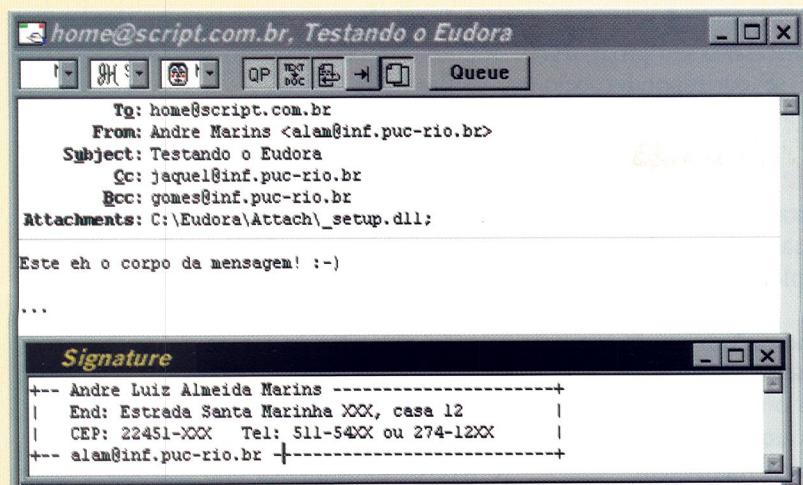
PASSO 2: Preencher o corpo da sua mensagem. Para isso você pode fazer uso da área de texto logo abaixo do cabeçalho.

Como dissemos anteriormente, você pode anexar um arquivo qualquer ao seu mail. Pode ser uma imagem, um som ou um documento de Word, por exemplo. Para isso, siga os passos 3 e 4, mas caso você não queira anexar arquivos na sua mensagem agora, salte para o PASSO 5, e quando for necessário consulte esse tutorial.

PASSO 3: Você deve, antes de realizar um "attachment", garantir que os seus destinatários consigam compreender o método de codificação (MIME ou BinHex) que você está usando para anexar arquivos binários. Se isto não for satisfeito, é necessário que você e seus destinatários cheguem a um acordo sobre que outro tipo de codificação será utilizada. Uma vez acertado, você precisa codificar o arquivo com o programa escolhido.

Depois de codificado, o novo arquivo transforma-se em um arquivo texto, e pode ser enviado anexando-o diretamente ao texto.

PASSO 4: .Agora você só precisa selecionar o menu "Message" opção "Attach File". Uma nova janela será aberta e você poderá indicar o caminho do arquivo. Se houver necessidade de anexar outros arquivos basta repetir os passos 3 e 4.

PASSO 5: Enviar a mensagem. Basta dar um clique no botão **Send**. Para enviar a mensagem para fila você deve pressionar a tecla SHIFT e dar um click no botão **Send** (ao mesmo tempo).

Janela de composição e janela de assinatura.

Definindo uma assinatura

Uma assinatura nada mais é do que um arquivo com informações referentes a você, e sempre será enviado junto à sua mensagem, desde que você a tenha definido na categoria "Sending Mail" da janela de configuração obtida pelo menu "Tools" opção "Options".

Para definir sua assinatura basta selecionar o menu "Tools" opção "Signature". Uma nova janela será aberta e nela você poderá escrever a sua assinatura. A sua assinatura não aparece no corpo da mensagem. Ela é incluída apenas no momento em que o Eudora faz o envio.

Na figura acima a janela ativada mostra um exemplo de assinatura viável.

Verificando novas mensagens

Antes de mais nada é preciso entender como o Eudora trabalha. Existem três tipos de mailboxes: "In", "Out" e "Trash". A primeira armazena as mensagens recebidas; a segunda as mensagens a serem enviadas; e a terceira, todas as mensagens que forem deletadas.

O usuário pode criar suas próprias mailboxes usando a opção "New" do menu "Mailbox" e realizar transferências de mensagens entre mailboxes usando o menu "Transfer", bastando apenas selecionar as mensagens desejadas. Esta facilidade permite que uma grande quantidade de mensagens seja organizada em várias mailboxes, evitando com isso muita confusão.

Para verificar novas mensagens você precisa acessar o menu "File" opção "Check Mail". O Eudora chama então um script que realizará a conexão com a máquina onde está a sua mailbox. Após estabelecida a conexão, o Eudora fará a verificação de novas mensagens, fazendo o download das mesmas para o seu disco rígido e em seguida apresentando uma lista das mensagens recebidas em uma nova janela.

Caso algumas destas mensagens possuam arquivos anexados, o Eudora os separa automaticamente, colocando-os em um diretório específico. O default é o diretório "attach" abaixo do diretório onde o Eudora foi instalado. Você poderá especificar um outro, caso queira, na categoria "Attachments" da janela de configuração obtida pelo menu "Tools" opção "Options".

Definindo um nickname (alias)

Nicknames simplificam a tarefa de preencher os campos referentes aos possíveis destinatários da mensagem e podem agilizar o trabalho. Nicknames são apelidos associados a endereços eletrônicos.

Para criar um novo nickname selecione o menu "Tools" opção "Nicknames". Uma nova janela será mostrada e nela você escolhe o botão "New". Outra pequena janela será aberta para você fornecer o nickname. Entre com o que você deseja e então escolha "OK". No campo "Address(es)" liste os endereços associados a este apelido. Você ainda pode colocar comentários no campo "Notes".

Agora basta você fechar esta janela e confirmar a criação do nickname. Qualquer nickname é reconhecido como um endereço eletrônico que pode ser usado nas próximas mensagens.

Dicas imperdíveis

1- Para economizar tempo de conexão procure sempre fazer a leitura de novas mensagens sem estar conectado. Além disso, procure sempre utilizar a fila de mensagem a enviar que o Eudora disponibiliza, isto é, ao estar conectado verifique se recebeu novas mensagens. Desconecte-se, leia as suas mensagens calmamente, prepare as respostas (ainda desconectado). O Eudora irá colocar essas mensagens em uma fila de mensagens a enviar, e assim quando você se conectar novamente e executar o software, ele enviará todas as mensagens que estiverem na fila.

2- Procure não deixar que sua mailbox fique congestionada. Lembre que ela está em uma área do sistema que armazena correspondências de outros usuários também. De tempos em tempos faça uma limpeza, ou não marque a opção "Leave Mail on Server". Aconselhamos!

3- As mensagens de correio eletrônico muitas vezes podem carregar dados confidenciais que devem ser preservados de qualquer interceptação. Por exemplo, um número de cartão de crédito que você pode estar enviando para uma loja de livros que fica em um site no exterior.

Para garantir que os dados enviados via e-mail estejam com uma proteção efetiva, é possível lançar mão de programas que realizam

criptografia da informação que está sendo incluída em sua mensagem. Um exemplo bastante comum hoje em dia é o uso de *PGP* (Pretty Good Privacy).

4- Algumas vezes pode ocorrer de uma mensagem não encontrar o seu destino. Neste caso, a mensagem retorna para o remetente em geral com a seguinte indicação como título da mensagem: ***returned mail for ....*** O cabeçalho de uma mensagem recebida contém informações a respeito do trajeto da mensagem, bem como outras informações interessantes que podem esclarecer eventuais problemas de mensagens retornadas.

5- Caso você receba uma mensagem e queira repassá-la para outra pessoa, a única coisa que você precisa fazer é selecionar a mensagem, escolher a opção "Forward" no menu "Message" e preencher o campo "to" no cabeçalho.

Mais informações sobre o Eudora Light

No endereço a seguir pode ser obtido um manual em formato pdf, que possui mais informações sobre o Eudora Light:

http://www.script.com.br/ftp/download.html

Após o download do arquivo manual.zip, faça a expansão utilizando um descompactador do tipo Pkunzip ou Winzip.

Outros programas de e-mail

Existem diversos programas de correio eletrônico disponíveis na Internet, variando desde versões freeware como o Eudora Light, até o próprio e-mail embutido no paginador da Netscape. Este último pode ser configurado inicializando o Netscape (independente da versão que você usa), procurando pelo menu "Options" e selecionando a opção "Mail and News preferences". Este correio eletrônico pode ser acessado pela imagem em forma de envelope no canto inferior direito da janela do Netscape.

Então ¿! O que você está esperando para instalar o seu programa de e-mail e se corresponder pelo cyberspace ! :-)

E-mail de A-Z

Assinatura - É um arquivo que armazena suas informações, como nome completo, endereço, profissão, etc.

Bcc - Blind carbon copy.

Cabeçalho - São informações que definem o remetente, os destinatários e os arquivos que foram incluídos em uma mensagem.

Cc - Carbon copy.

Código binário - É a codificação para arquivos não textuais.

Corpo - É o conteúdo efetivo da sua mensagem.

Encoder/Decoder - São, respectivamente, programas de conversão de código binário para ASCII e de ASCII para código binário, necessários para transmitir e receber dados não textuais por e-mail.

Download - Transferência de um arquivo de uma máquina remota para uma máquina local.

E-mail gateway - É um computador que realiza um processamento da mensagem que está sendo recebida e em seguida retorna o resultado em forma de uma mensagem-resposta para o usuário, contendo o resultado deste processamento.

Fake mail - É uma mensagem que tem o seu cabeçalho adulterado por um remailer.

Finger - É um programa que fornece informações a respeito de um endereço eletrônico em uma máquina conhecida.

Freeware - É a qualificação para programas disponíveis na Internet que não têm prazo de expiração, e portanto podem ser usados livremente pelos cybernautas.

LAN (Local Area Network) - É um tipo de rede onde as distâncias entre os computadores podem ser caracterizadas desde alguns metros até alguns quilômetros. Este conceito está mudando à medida em que as velocidade de transmissão estão aumentando, fazendo com que redes de até algumas dezenas de quilômetros também possam ser consideradas redes locais.

Mailbox - É o local no qual ficam armazenadas as mensagens de um dado usuário. Pode ser entendido como um arquivo que respeita uma certa formatação para separar as mensagens guardadas.

Mailing lists - São listas de discussão abrangendo temas de toda variedade possível.

MIME - É um dos métodos de codificação mais utilizados para enviar e receber informações não textuais através de correio eletrônico.

Nickname - Pode ser entendido como um alias, um apelido que se dá a um endereço eletrônico, e pode ser referenciado ao enviar mensagens.

PDF (Portable Document Format) - É um formato entendido pelo software Acrobate que está disponível na Internet.

POP3 - É um protocolo de comunicação para mensagens em formato texto, utilizado em larga escala por programas que residem em estações que utilizam o modem como meio de conexão à Internet.

Remailer - É um computador que atua como um e-mail gateway, adulterando o cabeçalho da mensagem para forjar o remetente da mesma.

RFC (Request For Comments) - É a forma pela qual padrões utilizados na Internet são estabelecidos.

Spool - Área do disco de uma estação responsável pelo armazenamento das mailboxes dos usuários que utilizam o serviço de correio eletrônico.

SMTP - É um protocolo de comunicação para mensagens em formato texto, mais utilizado por programas que residem em estações conectadas à Internet a maior parte do tempo.

Winsock - É uma dll (Dynamic Link Library) que fornece uma interface para programação de aplicações em redes.

André Luiz Almeida Marins (alam@inf.puc-rio.br) é Engenheiro de Computação.

Os chineses não compreenderam cabalme
significado do novo desafio comercial das
cias ocidentais porque, até o século XVII, a
foi superior ao Ocidente em muitos
Durante o século XVIII, o Império M
alcançou sua maior prosperidade e estabili
enquanto seus exércitos conquistavam um
vasto império no interior da Ásia. Ent
nesse período de grande auge, a China
passada pelo rápido crescimento da Eu
Ainda quando o império seguia sen
ciente, viu-se obrigado a negociar com as
cias expansionistas do Ocidente, as quais a
ram uma superioridade tecnológica e uma
riqueza e capacidade de organização gra

Apocalípticos e Integrados

Ilustração: Bernard

A Internet não é a salvação, mas também não extinguirá as relações humanas

Por Fernando Villela

A televisão já está definitivamente incorporada ao cotidiano da sociedade. Nem tanto para os integrados, até demais para os apocalípticos.

A Internet, por sua vez, ainda não: atravessa um período de adaptação. É uma novidade que por enquanto vem se estruturando, e gerando polêmicas. Quase todos os dias, vemos na mídia pessoas defendendo a Internet como se ela fosse um presente divino para os problemas humanos. Por outro lado, alguns se levantam contra, alertando que ela pode esfriar os contatos interpessoais e até alienar o indivíduo do mundo real, como uma droga psicodélica. Quem é o dono da verdade? - se é que ela existe... :-)

A Antropologia Social, com seu curioso ponto de vista, nos explica que toda vez que uma nova tecnologia chega na sociedade, surgem logo em cena os "apocalípticos e integrados", atacantes e defensores da novidade, respectivamente. A tentativa de se entender um fenômeno novo através desta oposição antiga é histórica, vem de dentro do ser humano.

Mas afinal, a Internet é boa ou ruim, divina (integrada) ou diabólica (apocalíptica)? Para se resolver esta questão não é necessário julgar a Grande Rede, enxergando-a de acordo com um conceito maniqueísta de Bem e Mal. A chave antropológica é a relativização, percebendo com isso que existem outras formas de se pensar, maneiras diferentes de compreender e avaliar os impactos que uma tecnologia pode trazer para os seres humanos.

Quem nos guia por esse labirinto de reflexões sobre a interface Homem/Máquina é o antropólogo Everardo Rocha, autor dos livros "O que é Etnocentrismo" , "O que é Mito", "Magia e Capitalismo" e "Sociedade do Sonho". Doutor em Antropologia, Everardo (everardo@com puc-rio.br) está pensando em escrever um livro sobre as repercussões culturais e sociais que a Internet já está causando. Ele é também o responsável pela home page do Departamento de Comunicação Social da PUC do Rio de Janeiro, onde dá aulas, que pode ser acessada a partir do site desta Universidade (http://www.puc-rio.br).

.BR - Como a Antropologia Social vê a Internet?

EVER - As novas tecnologias acabam sendo analisadas através de um velho discurso: se a tecnologia é boa ou ruim, se ela vai fazer bem ou mal para as pessoas. Isso aconteceu com o automóvel, com a televisão, com o computador sozinho, e agora acontece com a Internet.

Por um lado você tem a visão apocalíptica, onde a Internet é relacionada à alienação, pessoas trancadas em casa, que não fazem mais nada. Por outro lado, você tem uma visão integrada, salvacionista, como se a Internet fosse resolver todos os problemas do mundo.

E ela não é nem uma coisa,

nem outra. Esse processo do maniqueísmo, do Bem e do Mal, é uma forma que temos de tentar entender um novo fenômeno. A Internet é um fenômeno novo, que recai em um velho debate: se é bom ou se é ruim.

.BR- Dentro disso, por exemplo, qual seria o lado integrado da Internet?

EVER - O lado integrado é você achar que a Internet vai resolver todos os problemas. Como por exemplo: eu posso mandar para uma lista de discussão um pedido de um remédio que não existe no meu país e conseguir aquele remédio, porque, sei lá, quinhentas mil pessoas leram aquela mensagem. A idéia de que no limite eu possa educar todo mundo, ensinar higiene e dar saúde a todo mundo...

O mesmo problema aconteceu com a televisão. Quando a televisão apareceu, também as pessoas começaram a julgar, apocalípticos e integrados, o lado ruim e o lado bom. Acho que a Internet está sendo vítima deste mesmo tribunal agora. Os defensores acham que ela pode ser panacéia, e resolver tudo. Os atacantes acham que ela pode alienar as pessoas, destruir a comunicação entre os seres humanos, a relação face a face não vai existir mais, todo mundo vai ficar isolado, ninguém mais vai querer ver ninguém...

Quando, na verdade, a tecnologia em si não é boa nem má. Nós é que temos necessidade de usarmos um antigo debate para entendermos um fato novo. A questão da Internet é absolutamente interessante para você pensar o impacto cultural que ela causa. Como toda nova tecnologia, ela terá que ser absorvida na vida cotidiana das pessoas.

.BR - Como meio de comunicação, qual a relação entre a televisão e a Internet?

EVER- A televisão comercial, tradicional, é talvez o meio de comunicação mais poderoso dentro da linha de um desequilíbrio onde o emissor tem muito poder e o receptor tem muito pouco. A TV é muito pouco interativa.

Por outro lado, a Internet talvez seja o mais poderoso meio interativo de comunicação que está se desenhando no panorama. Ainda precisamos esperar um pouco para ver como vai ser o uso social completo da Internet. Eu já recebi corrente de sorte via e-mail, aquele negócio antiqüíssimo de "mande sete cópias...", via lista de discussão. A cultura é muito poderosa. Ela vai pegar a tecnologia e reelaborar de uma maneira que ainda não sabemos como.

.BR - Em que a Internet influi quanto às relações sociais?

EVER - De fato, a Internet altera as relações sociais de uma maneira bastante incisiva. Ela refaz uma dicotomia muito importante que existe entre o indivíduo e a sociedade, ou seja, eu sozinho, quieto dentro de casa, na minha individualidade, privacidade, em estado puro, estou protegido da sociedade - dentro desta ideologia. Quando vou para a vida social, já tenho que deixar minha individualidade, as pessoas podem falar comigo, entrar na minha privacidade, mexer comigo, eu vou fazer vida social.

A Internet consegue, através dos chats por exemplo, criar uma solução muito nova para isso, que é a seguinte: eu posso estar sozinho e acompanhado ao mesmo tempo. Eu posso estar fazendo negócios, namorando, fazendo amigos, brigando, discutindo com dez pessoas ao mesmo tempo, em dez lugares diferentes do mundo, mas ao mesmo tempo estou absolutamente sozinho em casa.

Então essa é uma maneira nova de se pensar, ou de se reagir, frente a essa dicotomia, essa tensão muito importante que existe entre indivíduo e sociedade. É uma nova forma de se pensar indivíduo e sociedade. Eu ali estou em sociedade, ou estou individualizado? Eu tenho um nome falso, eu não sei se eu sou eu, tudo o que eu digo sobre mim pode não ser verdade, eu posso viver um personagem, e ao mesmo tempo estou sozinho, e ao mesmo tempo estou com todo mundo. É uma coisa muito estranha essa alteração entre indivíduo e sociedade que se dá nos chats.

.BR - Você pode estar no chat com pessoas de outros países!

EVER - Sim. Outra coisa que me impressiona muito também nos chats, é a relação de mudança do tempo, da noção cultural do tempo. Por exemplo: eu uma vez fiquei conversando com uma dona de casa em Taiwan que estava vivendo a dramática situação (isso devia ser uma hora da manhã na minha casa no Rio - não sei que horas eram em Taiwan) de ter a China ameaçando atacar Taiwan. Eu estava percebendo o medo que aquela dona de casa sentia, ao vivo e a cores. Não estava vendo através do Jornal Nacional, nem lendo pelo JB ou pela Veja, eu vivenciava aquilo através de uma pessoa concreta, uma dona de casa que estava preocupada com o fato de que a casa dela ficava na linha de tiro entre a China e Taiwan.

.BR - A Internet pode então ajudar na democratização da informação?

EVER - Essa expressão é interessante porque já carrega uma bondade adjacente. Você não pode ser contra a democratização da informação. É uma idéia democrática, já traz uma idéia boa. Eu não sei se é isso que a Internet faz.

Eu acho que ela redistribui a informação de outra maneira. A Internet permite que as mensagens circulem na vida planetária de uma maneira que não circulavam antes, para bem ou para mal, não sei, não é esse o problema. Só acho que ela é diferente dos outros meios de comunicação porque permite um maior equilíbrio e balanceamento nestas trocas coletivas de informação.

Neste sentido, ela pode ser mais democrática sim. Se bem que é difícil você falar em democracia, quando tem que comprar um computador que custa no Brasil uns 3000 reais, mais um telefone, mais um provedor...

.BR - A globalização acontece principalmente com as trocas de informação entre as diversas culturas. Onde entra a Internet aí?

EVER- A globalização, ou planetarização da cultura, já era um projeto da Revolução Industrial para integrar mercados. Cada vez mais essa integração vai acontecer, na medida em que barreiras ideológicas e políticas foram acabando nas últimas décadas. A Internet é mais um instrumento neste processo.

Do ponto de vista negocial, ela também vai mudar a logística das empresas. Eu produzo, mas não vou colocar mais em lojas necessariamente. Eu vou ter a necessidade de atender consumidores isolados em várias lugares do mundo. Existem mudanças muito importantes em termos de bussiness, de marketing, de negócios, ligadas à Internet. Mas tudo isso é muito novo, precisa ser mais diluído para entendermos todas as dimensões das mudanças.

Hoje, sou completamente fascinado pela Internet, quero cada vez aprender mais. Tenho inclusive planos de fazer um livro sobre os impactos culturais da Internet. Venho debatendo isso com uma colega minha, professora Maria Claudia.

.BR - Recomenda alguma navegação para os leitores de Internet. BR?

EVER - Uma navegação bem para antropólogos é a ABA - Associação Brasileira de Antropologia. Gosto muito da Universidade de Princeton, dos museus, Museu Smithsoniam, Museu do índio nos Estados Unidos. São sites bacanas, de navegação antropológica.

Acho também que vale a pena pensar nos seus interesses profissionais e sair navegando pelos Departamentos das universidades do mundo inteiro. É muito interessante, eu já fiz com a Antropologia. A idéia é de que sua bússola seja a curiosidade intelectual, passeando pelas Universidades, ao invés de ir buscar em um "search engine".

Fernando Villela
(fervil@com.puc-rio.br)

Você conhece alguma visão apocalíptica/integrada da televisão? Ou da Internet? As idéias do antropólogo nos incentivaram a promover uma enquete entre os leitores. Participe com sua opinião, escrevendo para:
internet.br@script.com.br

Como fazer o seu GIF ANIMADO

Por Jaqueline Gomes Pedreira

Com certeza você já se deparou com estranhos objetos animados que invadiram o WWW. Eles aparecem sob a forma de bichos soltando fogo pela boca, inocentes estrelinhas brilhando, logos de empresas girando no espaço, e tudo mais que a imaginação possa criar.

Existem vários recursos para dar vida às páginas de Web, tais como Java, Shockwave e scripts CGI, mas nenhum destes podem ser comparados à simplicidade dos GIFs animados. Eles são extremamente fáceis de criar e visualizar, e talvez por isso estejam se tornando "figurinhas" comuns no cyberspace.

O Guia da internet.br vai mostrar para você como embarcar nessa onda que vem tomando conta do World Wide Web e juntos iremos passo a passo construir uma dessas maravilhas animadas que utilizam o padrão de imagem GIF89a (Graphic Image File).

Entendendo o padrão GIF89a

O padrão GIF89a permite que múltiplas imagens possam ser armazenadas em um único arquivo, que quando visualizado produz um efeito de animação. Esses arquivos são denominados "GIFs de múltiplas imagens" ou "GIFs animados".

O GIF animado é trazido do servidor de Web e armazenado no cache do browser, assim como qualquer outra imagem que compõe uma página. A diferença é que este arquivo, com múltiplas imagens "empilhadas", possui alguns comandos de controle que definem o tempo e o número de vezes em que essas imagens serão apresentadas. Assim, a partir do momento em que a página é trazida, a animação pode ter vida, mesmo que você esteja desconectado da Rede.

As imagens GIF utilizam um algoritmo de compressão bastante eficiente incorporado a elas, e com isso os arquivos gerados são quase sempre bem pequenos. Quanto menor a quantidade de cores que você utilizar, menor ainda será o tamanho da imagem obtida, e é bom lembrar que o padrão GIF89a é um formato que permite no máximo 256 cores.

Um GIF tradicional é normalmente constituído de apenas dois blocos - cabeçalho e imagem; entretanto, com o surgimento do padrão GIF89a tudo isso mudou. A estrutura definida por ele permite que o arquivo GIF contenha blocos de imagens e blocos adicionais, tais como comentário, loop, controle e etc.

Alguns detalhes técnicos adicionais serão tratados na hora em que iniciarmos a construção do nosso GIF, por enquanto o que você deve saber é o seguinte: o GIF animado é um conjunto de imagens que estão "empilhadas" em um único arquivo, composto por blocos e extensões que atuam diretamente no seu controle.

Os efeitos da animação

Os GIFs animados possuem muitas características atrativas, e por isso mesmo estão virando uma verdadeira coqueluche no WWW. A maior delas é sem dúvida a simplicidade na criação - não há necessidade de acesso a servidores de Web e muito menos utilização de scripts CGI/Perl. Com um simples software construtor que possua a capacidade de "empilhar" imagens, você poderá fazer uma "obra de arte" no seu próprio computador.

Para visualizar esses GIFs a facilidade é a mesma. Não é

necessário nenhum plug-in ou software adicional, e não importa o tipo de plataforma utilizada. A animação é trazida do servidor para seu disco local apenas uma vez, evitando assim o download constante do arquivo, o que acarretaria um aumento no tráfego da Rede.

As animações que estão em uma página podem ser salvas em seu disco, assim como qualquer outra imagem. Com um simples clique no botão direito do mouse sobre ela, você salva todas as imagens que compõem a seqüência de animação. É possível visualizar esta animação a qualquer momento, basta que a partir do seu browser você abra o arquivo com terminação .gif desejado. Agora um pequeno detalhe: Se você pretende utilizar alguma destas imagens em sua página, peça sempre a autorização para o criador da mesma, pois boas maneiras também fazem parte do comportamento na Internet.

E qual o lado negativo por trás desses GIFs? Bem, o primeiro aspecto é que os GIFS animados podem causar alguma "poluição visual" nas páginas, pois assim como os textos piscando foram abolidos das páginas de Web por causarem desconforto, o mesmo poderá acontecer com imagens que ficam piscando na tela como letreiros de néon.

Um outro aspecto é em relação à carga que pode ser gerada no disco local. Algumas imagens podem estar armazenadas no cache do disco rígido, fazendo com que haja uma leitura em disco para cada loop de animação. Não simpatizantes da idéia dizem ainda que as animações podem também interferir na capacidade de ativar links, e até na utilização dos botões do seu browser. Não sabemos até que ponto isso realmente acontece, mas como prevenção podemos sugerir que sempre que você se deparar com um "GIF mal comportado", clique repetidamente no botão "stop" do seu browser até que a imagem deixe de ser recarregada.

Um último detalhe que não chega a ser um ponto negativo mas uma limitação dos GIFs animados, é que não é possível acoplar sons ou interatividade a estes arquivos. Para obter estes tipos de recursos é obrigatória a utilização de Java ou Shockwave, e aí... a coisa complica um pouco.

Criando uma saqüencia de animação

Agora que as autópsias estão na moda, vamos fazer a nossa em um GIF animado muito famoso da Web - o Mozilla, da Netscape (você pode conhecer o Mozilla no site da Netscape - http://www.netscape.com). Ele foi criado com a intenção de representar o fogo que a empresa colocaria sobre a hegemonia da Microsoft, mas hoje o Mozilla não assusta tanta gente assim, e ainda deixa os acionistas da Netscape, estes sim, colocando "fogo pelas ventas", em virtude da queda das ações da empresa na bolsa. :)

Bem, vamos deixar a "guerra fria" de lado e voltar aos nossos GIFs. O resultado da autópsia realizada no Mozilla pode ser observado na figura 1. Observe que esse GIF na verdade é composto por seis figuras de mesmo tamanho, e cada uma delas com 256 cores. Caso você não possua "dons artísticos" para conseguir desenhar algo parecido, você poderá escolher um GIF mais simples que o agrade, como por exemplo o logotipo de sua empresa, e simplesmente animá-lo, girando-o no espaço.

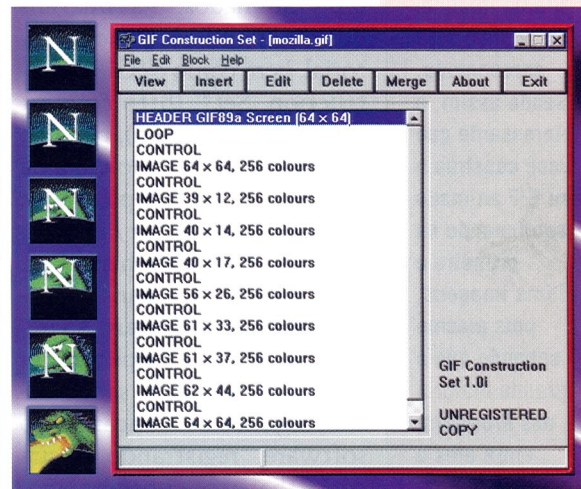
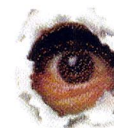
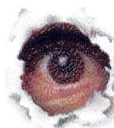
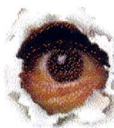



Figura 1

Mas que tal construirmos uma animação juntos para começar? O que você acha de animarmos um olho piscando? Parece ser bem fácil. A seqüência é composta por três imagens, sendo que a primeira e a última são iguais - um olho aberto para a primeira imagem, um olho fechado para a segunda e novamente aberto para a última imagem. O que precisamos agora é de um software que "empilhe" esses GIFs escolhidos, gerando um arquivo único que contém essas três imagens que fazem parte da animação.

Você não deve ficar desapontado se o seu primeiro trabalho não ficar uma obra prima, com um pouco de experiência surgirão animações fluidas e dimensionamento correto das imagens. Vamos começar?

Empilhando os GIFs para a animação

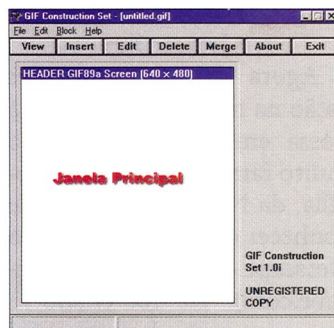
Alguns browsers não suportam o padrão GIF89a. Neste caso, apenas a primeira ou a última imagem do arquivo será apresentada. Sendo assim, é interessante que você construa o seu GIF animado caprichando na primeira e última imagens, pois mesmo sabendo que a grande maioria dos browsers, entre eles o Navigator da Netscape e o Internet Explorer da Microsoft, são aderentes ao padrão, não vale a pena arriscar o trabalho.

Arregasse suas mangas, pois agora iremos trabalhar com o "GIF Construction Set", um software shareware que permite a construção de GIFs animados. As imagens dos olhos utilizadas neste tutorial, bem como o "GIF Construction Set" (http://www.mindworkshop.com), poderão ser obtidos no site do Guia da internet.br em http://www.ediouro.com.br/internet.br/v1.04/anima.htm

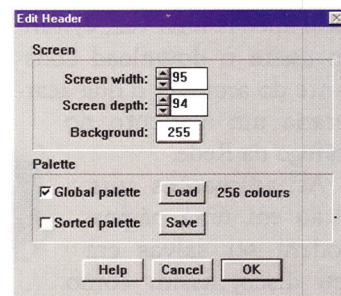
Vocês devem estar lembrados que um software shareware é do tipo "experimente antes de comprar", sendo assim, segundo os fabricantes do software, registrando a sua cópia shareware você irá enobrecer seu espírito, garantir um excelente karma e o mais importante, terá suporte técnico caso precise.

O "GIF Construction Set" permite que você inicie o processo de animação de duas maneiras. Na primeira delas você seleciona "FILE/OPEN" a partir do menu, e a seguir escolhe o primeiro GIF que deseja colocar na animação. Após isso, selecione "FILE/SAVE AS" fornecendo um nome para a sua animação.

Caso você utilize uma versão do programa não registrada, uma linha de comentário é inserida dentro do GIF que você está montando, delatando assim essa atividade "ilegal"; portanto cuidado, pois quando um trabalho é divulgado pela Internet, ele não ficará restrito apenas à sua máquina, torna-se globalizado, onde milhares de pessoas podem acessá-lo, inclusive o pessoal da Alchemy Mindworks Inc. que projetou o software ;)

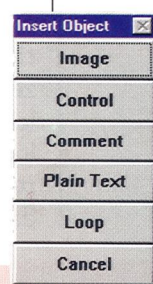
A segunda maneira é a mais recomendável e será a que iremos utilizar. Selecione "FILE/NEW" a partir do menu, com isso o cabeçalho "HEADER GIF89a Screen (640 x 480)" será apresentado na janela principal, onde serão inseridos os blocos que controlam a animação. Observe que o tamanho pré-definido para um GIF recém-criado é de 640 pixels de largura por 480 pixels de altura, ou seja, o tamanho padrão de uma tela VGA.

Janela principal

O tamanho das imagens que compõem a nossa animação é de 95 x 94 pixels, logo será necessário ajustar a área de animação que está configurada com o valor 640 x 480, para este tamanho. Para isso, dê um duplo clique sobre o bloco "HEADER GIF89a Screen (640 x 480)" e a janela "Edit Header" surgirá na sua tela. Na opção "Screen width" ajuste para 95 pixels e em "Screen depth" para 94. Clique no campo referente a "Background", escolha a cor branca (255) e clique OK.

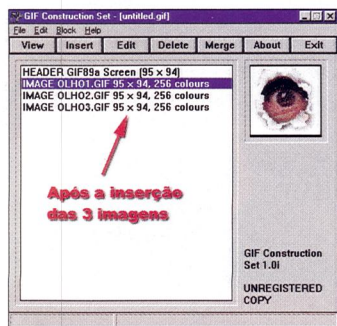
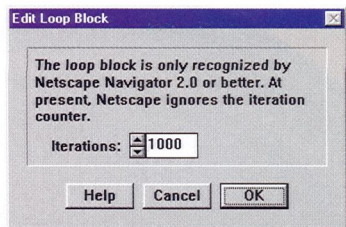
Agora que ajustamos as configurações básicas, estamos prontos para inserir os GIFs que compõem a animação. Vamos juntos seguir a seguinte seqüência, é muito fácil.

Janela Edit Header

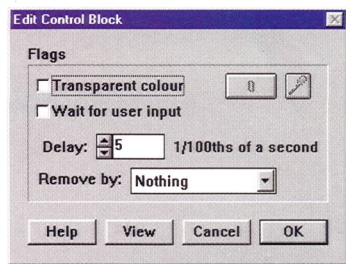
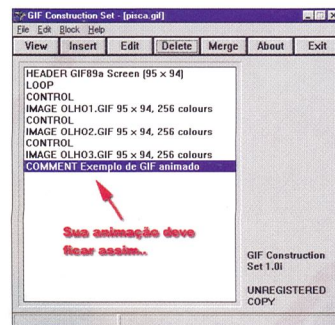
Para modificar qualquer bloco de imagem, comentário, loop ou controle basta dar um duplo clique sobre o mesmo. Isso faz com que seja aberta a respectiva janela onde os ajustes necessários poderão ser efetuados.

Caso as imagens que compõem a animação não sejam do mesmo tamanho, ajuste a área de animação para a de maior largura e altura. Lembre-se que estamos definindo o tamanho da tela onde passaremos o nosso filme. No software "GIF Construction Set" esta área é mostrada por linhas pontilhadas; qualquer imagem que estiver fora do campo definido pelas linhas pontilhadas não será mostrada quando a animação for executada.

1. Clique o botão "Insert". Surgirá a janela "Insert Object" que permite a seleção do tipo de objeto que deseja inserir. Nesta fase iremos inserir uma imagem.

2. Clique o botão "Image", selecione a imagem a ser inserida e clique OK. No nosso caso, a imagem será olho1.gif.
3. Uma caixa de diálogo surgirá na sua tela. Aceite a opção apresentada clicando OK.
4. Repita o procedimento a partir do passo 1 para que as próximas imagens (olho2.gif e olho3.gif) sejam inseridas na seqüência de animação.
5. Após a inserção de todas as imagens, você terá a seguinte configuração na sua tela.

Pronto! A seqüência das imagens foi montada, agora iremos inserir os blocos que controlam a animação. Esses blocos são colocados sempre abaixo da posição onde se encontra o cursor. Em nosso exemplo iremos inserir um bloco de "loop" e três blocos do tipo "control", um para cada imagem.

Inserindo bloco "loop" que irá controlar o número de vezes que a animação será apresentada:

1. Clique em "Header GIF89a Screen (95 x 94)".
2. Clique o botão "Insert".
3. Clique o botão "Loop". Isso fará com que o comando "Loop" apareça na seqüência de animação da janela principal.
4. Duplo clique em "Loop" (da janela principal). Surgirá a janela "Edit Loop Block", que permitirá o ajuste do número de iterações da animação, quer dizer, o número de vezes em que a animação será apresentada. Ajustaremos esse valor para 1000, isso fará com que esse olho fique piscando inúmeras vezes.

Inserindo bloco "Control" para cada imagem, que entre outras coisas é responsável pelo tempo de permanência de cada imagem na tela:

1. Clique em "Loop" na janela principal.
2. Clique o botão "Insert".
3. Clique o botão "Control". Isso fará com que o comando "Control" apareça na seqüência de animação da janela principal.
4. Duplo clique em "Control" (da janela principal). Surgirá a janela "Edit Control Block" , que permitirá que seja informado o tempo, em milisegundos, que a imagem deverá permanecer na tela até a entrada da próxima - opção "Delay". No nosso caso o valor escolhido foi 5.

5. Clique em "Image olho1.gif 95 x 94, 256 colours".
6. Repita os passos 2, 3 e 4, apenas modificando o valor de "Delay" no passo 4 para 5.
7. Clique em "Image olho2.gif 95 x 94, 256 colours".
8. Repita os passos 2, 3 e 4, apenas modificando o valor de "Delay" no passo 4 para 30.

Para finalizar, vá até o menu "File", escolha a opção "Save" e a sua obra de arte estará salva para posteriormente ser utilizada na sua home page. Para testar se seu GIF animado está funcionando corretamente, basta que você clique no botão "View".

Testando a sua obra de arte

O que vamos fazer agora é inserir o GIF que acabamos de construir em uma página de Web. Sem dúvida é a fase mais simples do nosso trabalho. Não é necessária nenhuma instrução especial, o que você tem a fazer é simplesmente utilizar a mesma instrução para a colocação de qualquer outra imagem:

<IMG SRC = "nome_da_animacao.gif">

Bem, você agora já está apto a criar sua própria animação e colocar a sua página no rol das páginas animadas da Web. Solte a imaginação e boa sorte!

Jaqueline Gomes Pedreira (jaquel@inf.puc-rio.br) é Engenheira de Computação e mestranda em Ciência da Computação do Departamento de Informática da PUC-Rio.

Se algo for inserido por acidente, clique em cima do bloco indesejado na janela principal e utilize o botão "delete"

Diversas opções mais avançadas foram omitidas, mas que você conseguirá descobrir facilmente à medida que utilizar o programa. Existem, no entanto, alguns detalhes importantes que gostaríamos de adiantar para vocês, um deles é que o "GIF Construction Set" assume o valor padrão de 256 para a quantidade de cores das imagens, mas vamos supor que o GIF criado por você tenha somente 16 cores. Se esse valor padrão não for ajustado, o arquivo gerado será bem maior do que o necessário. Vamos então mostrar um pequeno truque para esse ajuste. Identifique a imagem que possui a maior quantidade de cores dentre as que compõem a animação. Essa deverá ser a primeira imagem a ser inserida. Para isso, você deverá marcar a opção "Use this image as the global palette" na janela que surge ao inserir a imagem. Isso forçará com que o palette de cores seja baseado nela, e você não correrá o risco de ter arquivos maiores do que o necessário e nem de ter imagens com baixa qualidade.

Ilustração: Bernard

NA REDE

No princípio, o homem criou as redes. E as redes já nasceram rápidas, fortes e bonitas, e o homem viu que era bom. Então o homem tentou ligar as diversas redes numa só, a Inter-Rede. Essa tarefa foi um pouco mais complicada. As ligações entre redes que envolvem grandes distâncias precisavam de uma tecnologia diferente para a obtenção de velocidades altas. As redes locais eram bem rápidas, mas a informação trafegava lentamente entre uma rede e outra.

Isto não impediu que na Inter-Rede nascesse uma alma: o Ciberespaço. Como um Frankenstein, feito de vários pedacinhos diferentes, o Ciberespaço pensava, e o texto trafegava por ele. Até mesmo algumas imagens começaram a andar de um lado para o outro do planeta. O Ciberespaço estava abrindo seus olhos.

Mas o homem sentiu que a brincadeira estava apenas começando. Ele queria mais. O Ciberespaço ainda não falava. Falar é difícil, dizia o homem. Áudio envolve um volume de dados muito grande, que ainda não pode ser transmitido em tempo real, dizia o cientista.

Nesse meio tempo - não maior que 2 ou 3 anos (daqui a pouco a evolução será medida em meses, ou até em dias...), a chamada largura de banda aumentou. As linhas de comunicação digital tornaram-se mais rápidas, e mais dados podiam trafegar por elas ao mesmo tempo, com maior velocidade. Lugares do planeta que se comunicavam a 19,2 Kbps logo davam saltos para 64 Kbps, 256 Kbps, ou até 2 Mbps.

Ao mesmo tempo, a tecnologia de compressão de áudio se desenvolveu. Os dados de áudio tornaram-se menores, e de repente podiam trafegar pela rede, a grandes distâncias, em tempo real.

A Rede fala!

Por Eduardo Poyart

A Onda Sampleada

Para chegarmos até esse ponto, o caminho foi árduo. Como fazer uma informação sonora se transformar em números? Bom, esse primeiro passo é relativamente simples. A informação sonora é uma onda que viaja pelo ar e que vibra com freqüências entre 20 e 20000 Hz, ou ciclos por segundo. O que o computador tem que fazer é amostrar (ou samplear) esta onda em intervalos regulares. Cada amostra gera um número, que indica a posição da onda no eixo y, naquele instante. Esta seqüência de números contém a informação da onda viajando no tempo, e é possível reproduzi-la, lendo cada número e controlando um alto-falante através destes números.

A freqüência de amostragem deve ser no mínimo o dobro da maior freqüência que desejamos ouvir. Portanto, chegou-se à conclusão de que 44100 Hz eram suficientes para reprodução sonora de alta fidelidade. Esta é a freqüência usada nos CDs. E os CDs são estéreo, ou seja, são dois canais a 44100 Hz: o esquerdo e o direito. E cada amostra é um número de 16 bits. Portanto, para um segundo de áudio, são necessários quase 180 Kbytes. Isto significa 180 Kbytes por segundo! áudio

com qualidade de CD pela Internet? Esquece!

E se baixarmos a freqüência de amostragem? O som perde os agudos. E se baixarmos o número de bits por amostra, de 16 para 8? Um pouco de chiado é introduzido, por uma razão técnica cuja explicação não é curta. Ah, mas então eu quero ouvir pela rede um som sem agudos e com chiados, dizia o homem! É a insaciável sede de tecnologia. Amostrando a 11025 Hz, em 8 bits e em mono, temos 11 Kbytes por segundo. Ainda é muito para ser transmitido por um modem caseiro, mas já é mais razoável.

Essa guerra toda é para transmissão em tempo real. Ou seja, você vai recebendo os bytes que compõem o áudio em sua casa, e à medida que eles vão chegando pela rede, vão sendo tocados no seu alto-falante. Para isso, a velocidade dos bytes deve ser no mínimo igual à freqüência de amostragem. É possível pegar da rede um arquivão de áudio, numa transmissão que pode até demorar horas, e depois que o arquivo estiver na sua máquina você pode ouvir alguns minutos de áudio. Isto serve para ouvir trechos de músicas antes de comprar um CD pela rede. Mas isto não é tempo real, e o Ciberespaço é todo tempo real. Isto não serve para conversar com alguém do outro lado do mundo.

Real Audio

Um modem transmite 2,8 Kbytes por segundo. Por que não adequar a qualidade do áudio à velocidade do modem? É só ir diminuindo a qualidade até chegar nesta cifra acima. Na verdade, não é tão simples assim. O que a empresa americana Progressive Networks fez foi criar um sistema complexo de compressão de dados, que permite a transmissão em tempo real em dois modos: com qualidade de rádio AM a 14400 bps, e com qualidade que eles afirmam ser próxima à de FM, a 28800. Este sistema de compressão, em conjunto com um protocolo novo que permite a integração com o WWW, foi chamado de Real Audio.

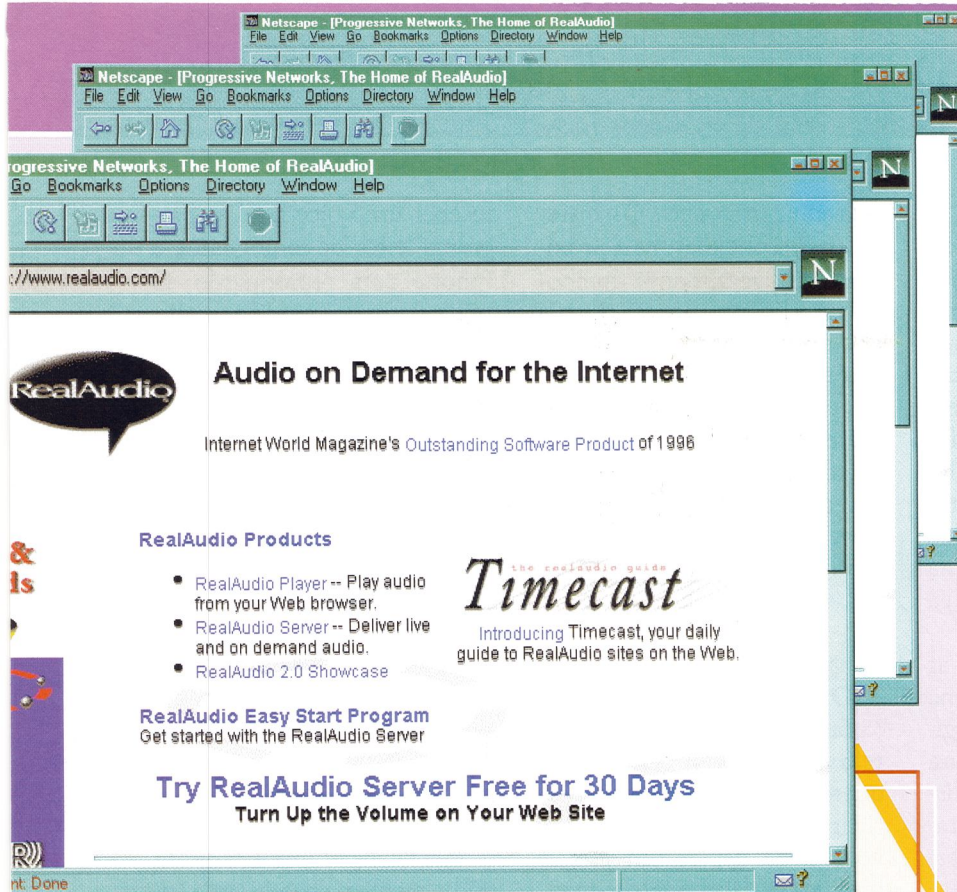
Ele funciona baseado nos pacotes UDP. Este tipo de informação não requer confirmação de chegada por parte da máquina que está recebendo. Portanto, se um pacote se perde, se perde para sempre. Em compensação, por ter menos informações de controle, os pacotes UDP são transmitidos a uma taxa final muito mais rápida que os pacotes que normalmente trafegam pela rede, os chamados pacotes TCP.

É aí que entra a grande "mágica" do Real Audio: para que não haja interrupção no som quando um pacote se perde, a informação sonora é distribuída: um conjunto de freqüências vai para cada pacote. Portanto, quando há perdas pequenas, o som cai um pouco de qualidade, mas não é interrompido.

O Real Audio implementa o chamado audio on-demand. O som vai sendo reproduzido à medida que o arquivo vai chegando. Como a humanidade evolui rapidamente! Agora é possível clicar num ícone e ouvir imediatamente uma narração ou um efeito sonoro associado à informação que está na tela. É possível ver páginas na Web que contêm músicas de fundo. É possível escutar estações de rádio que transmitem entrevistas ao vivo, eventos, shows, músicas, tudo no Ciberespaço. É possível também criar sua própria estação de "ciber-rádio" e sair transmitindo seus programas. Lá nos Estados Unidos as principais partidas de baseball são transmitidas pela rede. Já imaginou ouvir a final do campeonato brasileiro de futebol pela Internet, em Real Audio? É só esperar um pouco que o Brasil já está entrando nesse esquema.

MIDI

Outro enfoque é transmitir informação MIDI, que é orientada a eventos. MIDI, ou Musical Instrument Digital Interface, é uma tecnologia criada no início da década de 80, que estabelece uma forma de comunicação entre instrumentos musicais. A informação que é transmitida indica as notas que são tocadas e os momentos em que elas são tocadas. Em comparação com um arquivo de som sampleado, é muito menor, porque você não guarda toda a forma de onda ali, mas informações que permitem que um outro equipamento reproduza a música tocando todos os instrumentos, nos momentos certos. O protocolo MIDI não permite a transmissão de voz. Só funciona para música instrumental. Tem também uma outra característica: o timbre de cada instrumento depende do equipa-

mento que reproduz o arquivo MIDI. Uma pessoa pode fazer uma música em MIDI com um solo de piano, e se outra pessoa for ouvir em outro equipamento, o timbre do piano pode ser diferente. E os equipamentos usados para reprodução MIDI variam desde placas Sound Blaster, passando por módulos externos como o Roland Sound Canvas, até complexas configurações de sintetizadores.

A informação MIDI também trafega no ciberespaço. Aliás, é a que trafega melhor, pois é a mais compacta. Agora, a qualidade da música que você vai ouvir depende, e muito, da qualidade da sua placa de som. As placas Sound Blaster possuem um esquema de síntese inadequado para a reprodução realista de instrumentos musicais, que é a síntese FM. Por isso, as seqüências MIDI tocadas em uma Sound Blaster comum ficam com aquela característica de "música de videogame". As placas mais modernas, como a Sound Blaster AWE ou as placas Turtle Beach, possuem uma memória interna com instrumentos musicais sampleados, e reproduzem MIDI através destes instrumentos. O som fica muito mais realista. Jogar Doom com uma placa destas é uma experiência inigualável! As emoções se redobram com uma boa trilha sonora. Portanto, o som por vezes ruim que você ouve ao tocar um arquivo MIDI está associado à placa de som, e não ao arquivo em si.

As seqüências MIDI também começaram a voar pelo (ciber)espaço. O plug-in Crescendo, da empresa Live Update, permite usar seqüências MIDI como música de fundo para home pages. Você vai navegando e ouvindo música, de forma realmente multimídica, e ao mudar de página a música de fundo também muda. O Crescendo também funciona como "stream", ou seja, você não precisa esperar o arquivo todo chegar para começar a ouvi-lo. É o MIDI on-demand!

Internet Phone

O último passo é a comunicação direta, ao vivo, através da rede. Como isso foi resolvido? Uma vez que existe compactação de áudio suficiente para que a informação seja transmitida a 14400 ou 28800 bps, isto é tecnicamente possível. Um único problema que aparece é que grande parte das placas de som (novamente, o hardware é o limite...) é half-duplex. Você só pode falar ou ouvir num determinado instante, nunca falar e ouvir ao mesmo tempo. Funciona mais ou menos como um rádio-amador. Isto porque estas placas só possuem um conversor A/D-D/A (analógico/digital ou digital/analógico), que funciona em um destes modos de cada vez. Algumas placas mais avançadas já suportam comunicação no modo full-duplex.

Surgiram alguns softwares, e dentre eles, o Internet Phone, da Vocaltech, é o mais usado. Ele está na versão 4 e tem uma ótima interface. Através dele, você entra em canais, como os canais IRC, e escolhe a pessoa com quem quer falar. Apesar de os canais terem um monte de gente, você só pode falar com uma pessoa de cada vez, exatamente como um telefone.

Mas se eu estou falando de casa, pela rede, com uma pessoa no Japão, vou pagar uma ligação internacional?

Para responder a esta pergunta, pense em como você estabeleceu sua conexão à rede. Você discou para o seu provedor, na sua cidade. Ele, por sua vez, está ligado a outros sites por canais de alta velocidade e fornece o acesso a você, cobrando uma taxa mensal. Esse acesso que ele fornece é ao ciberespaço como

um todo, ou seja, a todas as cidades, países e planetas a ele conectado. Mas a ligação que você fez é local. Não importa se a informação transmitida é texto, páginas HTML, áudio ou vídeo. De qualquer forma, você paga à companhia telefônica somente uma ligação local: da sua casa com o seu provedor. A ligação internacional está, digamos, "embutida" na taxa de acesso que você paga ao seu provedor.

Esta questão assustou as empresas telefônicas de uma forma absurda. Pressões surgiram por todos os lados para que o Internet Phone não fosse desenvolvido. Muitos atrasos ocorreram. Mas o ciberespaço venceu (pelo menos até agora) e a comunicação de voz pela Internet é uma realidade, e o serviço é de boa qualidade.

Você pode falar para várias pessoas ao mesmo tempo através do CU-SeeMe, um software de videoconferência, que funciona também para audioconferência se você não tiver uma câmera. Você se conecta a um refletor, que retransmite seu áudio e vídeo para todos os participantes que ali estão conectados.

No Internet Phone, ou Iphone, o áudio também funciona através de pacotes UDP, assim como o Real Audio, apesar de que as perdas afetam mais a qualidade do áudio. Como a codificação é feita em tempo real, não é possível gastar muito tempo de processador num esquema de codificação tão sofisticado como o Real Audio, por isso optou-se por um esquema mais simples. O resultado é que se você falar com uma pessoa no Brasil, vai notar a diferença para alguém que esteja em outro país. Os resultados de conexões mais próximas são geralmente melhores. As linhas internacionais do nosso país são sempre muito congestionadas. Muitos pacotes se perdem, e a voz sai entrecortada. Mas não é impossível; às vezes consegue-se uma conexão perfeita com alguém que está na Europa, ou até na ásia.

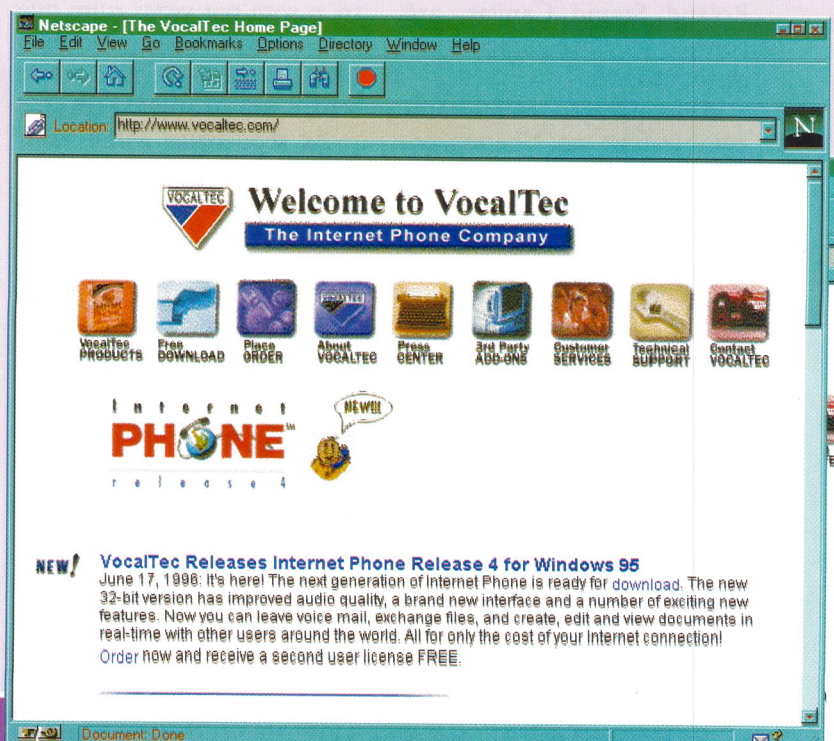
Voice Mail, o correio de voz

O programa Iphone suporta também voice-mail, ou correio de voz. Se a pessoa com quem você quiser falar não estiver conectada no momento, você pode deixar um e-mail para ela e falar nesse e-mail, como se fosse uma secretária eletrônica. O ciberespaço está se tornando um lugar cada vez mais agradável de se viver!

O voice-mail está integrado ao Iphone. Você não precisa sair do Iphone para enviar um voice-mail para alguém que por acaso não esteja conectado. Da mesma forma, se você receber um voice-mail, o programa leitor de mail chama o Iphone para reproduzi-lo. O Iphone também indica, na lista de usuários conectados, aqueles que suportam voice-mail e aqueles que não suportam. Em geral, se você tiver a versão 4 do Iphone, você suporta voice-mail.

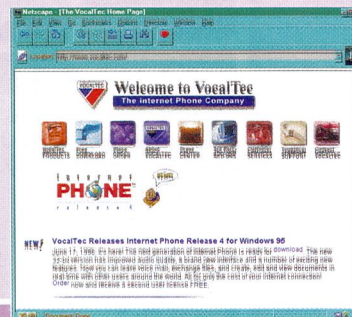
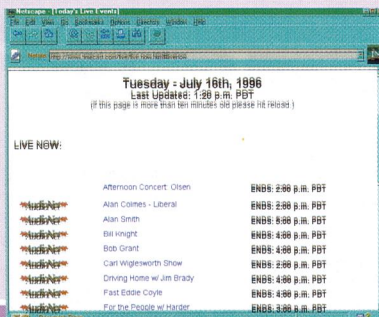
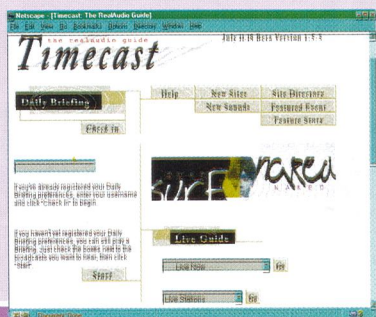
Quem sabe o que o futuro nos reserva? O homem não descansa. Por algum motivo, somos compelidos à tecnologia. Existe um impulso interno que, tal como uma onda sonora, faz a mente do ser humano vibrar, criar e evoluir, em ressonância com o início do próximo milênio.

Para finalizar, uma dica de um ótimo programa de edição de áudio: o Goldwave. Busque-o em http://web.cs.mun.ca/~chris3/goldwave.

Eduardo Poyart (poyart@rdc.puc-rio.br) é Engenheiro de Computação e músico. Trabalha com áudio em multimídia e em home pages. Participou do CD-Plus do Barão Vermelho

Arquivo	Tipo de informação	Descrição
.au	sampleado	Usado em máquinas Sun
.aif	sampleado	Usado em Macintosh
.wav	sampleado	Usado em PC, formato definido pela Microsoft
.mid, .smf	MIDI	Seqüência MIDI
.ra	sampleado, Codificado	Real Audio
.mod	sampleado e "indexado"	Usado em Amiga. Vide nota (*).

(*) MOD é um tipo de arquivo que contém alguns samples e uma música num formato análogo ao MIDI que usa estes samples. Não existe nenhum plug-in que os toque diretamente. Para obter mais informações sobre MODs, veja em http://www.cs.ruu.nl/wais/html/na-dir/sound-file-format/mod-faq/.html

Existe um impulso interno que, tal como uma onda sonora, faz a mente do ser humano vibrar, criar e evoluir, em ressonância com o início do próximo milênio.

Endereços imperdíveis	
Vocaltec - home page do Iphone	http://www. vocaltec. com
Real Audio	http://www. realaudio. com
Timecast - lista de sites com transmissões em Real Audio. Indica as transmissões ao vivo do dia	http://www. timecast. com
MIDI farm - para colher alguns arquivos MIDI	http://www. midifarm. com
Harmony Central - mais MIDI	http://www.harmony-central. com/MIDI
Live Update - home page do Crescendo	http://www. liveupdate. com

Musicoteca Digital

Escolha suas músicas preferidas e compre pela Internet

Com a Internet surgem novas possibilidades. Uma delas, que em alguns casos já está transformando-se em realidade, para o delírio de muitos e pesadelo de alguns poucos, é a mudança na arcaica estrutura do distribuidor, aquela figura intermediária das relações comerciais, que por desvios de nosso sistema econômico acaba por vezes lucrando bem mais do que o próprio produtor, ou o criador da obra.

O Cerberus Digital Jukebox é um inovador sistema de distribuição de músicas on-line, que são vendidas individualmente através da World Wide Web. Com um gigantesco catálogo, composto tanto por artistas consagrados e famosos quanto por desconhecidos, o Cerberus também é um excelente canal de divulgação, principalmente para aqueles que nunca tiveram chance em alguma gravadora.

Primeiro, você faz o download do player deles. Depois, escolhe as músicas, tendo para isso o direito de escutar um trecho de cada uma delas, gratuitamente. Se quiser, pode então comprar e baixar para o seu micro na hora, pagando o preço médio de um dólar (U$1,00). Deste valor, apenas 12% fica com a Cerberus, 20% com entidades de direitos autorais, e todo resto vai para artista.

O Cerberus tem servidores espalhados por todos os continentes e chegou ao Brasil pela iniciativa de Alexandre Laje, Gary Corben (gary@cdj.com.br) e Guilherme Bollmann (guizmo@cdj.com.br). Guilherme, o caçula da equipe, nos explicou como funciona o sistema.

.BR - Quais são as vantagem para o artista colocar suas músicas no Cerberus Digital Jukebox?

Guizmo - Sendo um artista independente, ou mesmo já com gravadora, ele coloca suas músicas à disposição de um público de cerca de 50 milhões de pessoas em todo mundo. Isso agora, porque esse número está aumentando constantemente. A gente cria também uma página para a banda, ou para o artista. Uma grande vantagem é que ele vai receber muito mais dinheiro pela venda da música do que em uma gravadora: 67 % do valor de cada música. Os outros 20% vão para entidades de controle de direitos autorais, e o resto, 12% vem para gente.

.BR - Quem decide os preços das músicas?

Guizmo - A base é de um dólar por música. Mas se o artista quiser, pode aumentar ou diminuir este valor. A gente aconselha um dólar. A outra grande vantagem sobre o CD, é que você pode escolher as músicas de vários artistas, conforme seu gosto. Você não precisa comprar um CD de um cara com quinze músicas, das quais você gosta apenas de três. As outras doze você acaba pagando, mas não vão te servir. Aqui você só compra aquilo que gosta. Para isso todas as músicas têm uma demonstração de trinta segundos.

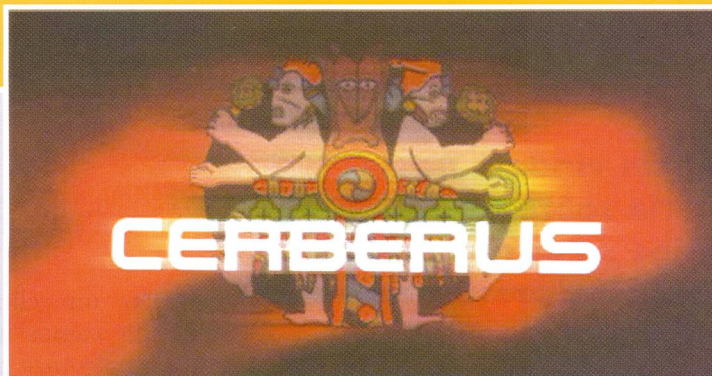
.BR - Qual é o tamanho aproximado dos arquivos, e o tempo que gastamos para baixar uma música?

Guizmo - Uma música de, em média de quatro minutos e meio a cinco, tem 2 Mbytes, com qualidade de CD. Demora de dez a quinze minutos para baixar, dependendo da conexão. Isso com o arquivo comprimido. Se você for gravar uma música com essa qualidade no seu computador, sem comprimir, vai dar uns 70 ou 75 Mbytes, por aí.

.BR - Como é a qualidade das músicas vendidas pelo Cerberus?

Guizmo - As músicas tem 44.100 hertz, que é a mesma freqüência utilizada nos CDs. Portanto, é a mesma qualidade de som dos CDs. O arquivo de som é do tipo MPEG áudio, comprimido 14.7 vezes. Até agora ninguém conseguiu esse fator de compressão. Ele foi desenvolvido pelo pessoal que trabalha com a gente lá na Alemanha. Nós pegamos esse arquivo e criamos uma extensão nossa, ".cbr", que só vai tocar em nosso player.

.BR - Então para o usuário escutar as músicas ele tem que antes obter uma cópia do player de vocês. Quais recursos o player oferece?

Guizmo - Você pode programá-lo para ficar repetindo ou tocar as músicas na ordem em que quiser. Por enquanto, o player tem um espaço para colocar um texto e uma foto do artista, que podem ser definidos pelo próprio. Enquanto você estiver ouvindo a música, estará vendo isso. Daqui a pouco, no lugar da foto teremos um vídeo informativo sobre a banda ou videoclip. Será um vídeo MPEG com 12 frames por segundo.

.BR - Eu tenho uma banda, por exemplo, Os Tiroletches da República, e quero participar do Cerberus Digital Jukebox. O que tenho que fazer?

Guizmo - Você entra em contato conosco e nos fornece um CD ou uma fita DAT. Nós vamos gravar essas músicas e colocar em uma página. A gente cria a página também para você.

.BR - Todas as músicas nacionais que forem cadastradas aqui no site brasileiro poderão ser compradas também nos outros sites do Cerberus pelo mundo?

Guizmo - Sim. Do mesmo modo, tudo o que estiver nos outros sites ficará à disposição aqui, também. Todos os sites do Cerberus são espelhos uns dos outros. O que é uma grande vantagem, porque é muito mais rápido, por exemplo, um brasileiro conectar aqui e pegar uma música japonesa do que ter que ir até o site do Japão. Toda vez que cadastramos algo novo, os outros sites passam a ter acesso a esse material.

.BR- Como funciona o pagamento das músicas?

Guizmo - Utilizamos um sistema exclusivo, chamado Cercure. Você se cadastra uma única vez no Cercure, e só nesta vez, e de uma forma segura entra com o número do seu cartão de crédito. Você recebe então uma senha, e toda vez que usá-la, ela segue criptografada para a rede. Isso torna impossível alguém descobrir qual seria sua senha.

.BR - Quantos artistas nacionais já estão cadastrados?

Guizmo - Uns cinqüenta. Entre outros, temos: Coma, Sueli Mesquita, Acabou La Tequila, Mulheres Que Dizem Sim, Ed Mota, João Donato, Massadas, Cortina de Ferro, Cordel Elétrico, Edson Lobo, Tornado, e vários outros. E esse número, em breve, vai aumentar bastante.

Cerberus Digital Jukebox Brazil
http://www.cdj.com.br
Rua Barão de Lucena 24 -
Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (021)286-2456 Fax: 537-4622

Cerberus around the world

London	- http://www.cdj.co.uk
New York	- http://www.cdj.com
Tokyo	- http://cerberus.co.jp
Melbourne	- http://cerberus.com.au
Rio de Janeiro	- http://www.cdj.com.br

Seja bem vindo à nossa matéria sobre turismo. Nossa equipe se esforçou ao máximo para lhe prestar um serviço da maior qualidade. Por favor, desligue a televisão antes de começar, porque ela pode causar pane em sua turbina cerebral. Esperamos que tenha uma boa leitura, sem contratempos, e faça uma excelente viagem. :-)

Por Fernando Villela

Para criar um clima adequado, vamos iniciar com algumas palavras sobre o ato ou efeito de se deslocar sobre a superfície terrestre, em busca de descobertas, prazer e conhecimento: a antiga e agradável arte de viajar, capitalisticamente denominada de "turismo" (descendendo do francês "tour": volta, giro).

Chegou a hora: arrume suas malas, esvazie a cabeça das preocupações rotineiras e se despeça dos amigos. Você está de partida. Vai viajar, conhecer outras culturas, lugares fantásticos, e encontrar pessoas diferentes. Prepare-se para observar com atenção os novos cenários, admirar as belezas naturais e surpreender-se mais uma vez com a múltipla diversidade e as peculiaridades destes complexos animais pensantes - nós, os seres humanos.

Com o desenvolvimento dos meios de transporte e as facilidades do mundo atual, viajar é mais simples a cada dia. Nem é preciso muito dinheiro, é verdade, desde que não se exija conforto demais ou frescuras desnecessárias. Espírito aventureiro, disposição e um pouco de flexibilidade são características indispensáveis para um grande turista.

Quem não gosta de viajar? Viajando, aprendemos como é majestosa e perfeita a Natureza, como é curioso e criador o bicho homem. Percebemos que existem cores novas nos outros lugares, de intensidades e matizes bem diferentes daquelas que você sempre enxerga em sua terra natal.

Turismo também é cultura. Das viagens, além das fotos e compras, trazemos ainda uma bagagem cultural valiosa. Entrando em contato vivo com culturas diferentes da nossa, entendemos melhor não só aos outros, como principalmente a nós mesmos. "Eu não evoluo, viajo", registrou o poeta Fernando Pessoa.

Turismo Virtual
Com o pé

na estrada...

Passageiro Virtual

E o turismo digital, via Internet, existe? Com certeza. Inúmeras cidades e pontos turísticos da Terra já têm suas sombras projetadas nos domínios virtuais. Através da teia mundial (WWW), você pode 'visitar' estes lugares geográficos, ver fotos e até, em alguns casos, obter lembranças típicas, se for um turista consumidor.

Realmente muitas viagens podem ser realizadas pela Internet, com pouca grana, sem você sair de sua casa. Mas... isso é saudável? Até que ponto? Sinceramente, meu amigo, no dia em que você trocar uma viagem de verdade pra ficar na frente do computador, por livre escolha, vá procurar um psicólogo dos melhores, porque você provavelmente está com sério distúrbio, talvez viciado mesmo.

O turismo virtual pode ser bem interessante, mas não substitui qualquer viagem. É, todavia, uma fantástica opção para enriquecer seu passeio turístico, com informações importantes. Na Internet você conseguirá levantar muitas dicas úteis e informações de primeira sobre o lugar a que pretende ir ao vivo - ou seja, com seu corpo físico :-). É uma boa.

Conhecer alguns locais exóticos e distantes, aqueles que você sabe que dificilmente irá nessa encarnação, ou tentar descobrir um destino que se adeque aos seus desejos, também são ótimas alternativas, viáveis pelo turismo virtual. Assim como matar saudades daquela inesquecível viagem, ou procurar informações sobre hotéis, albergues, passagens e até alugar veículos ...

Os caminhos do ciberespaço, como os da Terra, são milhares, dos mais diversos e inesperados. O principal impedimento continua sendo o nosso tempo, quase sempre menor do que gostaríamos. Não perca porém tamanha oportunidade, faça da Internet o seu agente pessoal de turismo, disponível na hora em que você precisar.

Afinal, entre outras cositas más, a Internet é a maior viagem. Ou não?

Pelo mundo afora

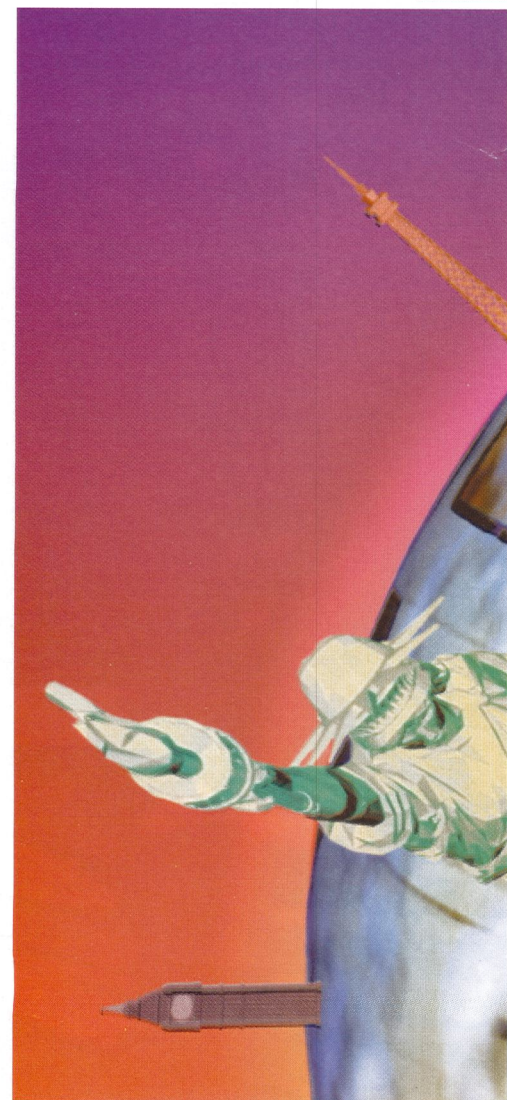
Após muito esforço, aquela sonhada viagem ao exterior pode tornar-se realidade. Você já conseguiu economizar aquele 'trocado' a mais, e agora só falta escolher o bendito destino de suas férias. Aonde, afinal, vai investir todas as lágrimas verdes que escorreram do seu trabalho?

Você está numa situação parecida da de quem tem uma festa para ir e não sabe com que roupa vai. Não pior, porque aqui você vai ter mais tempo e calma para decidir. Além do mais, nesse caso, vai poder contar com o auxílio da Internet - graças à tecnologia!

Tá bom, e daí?! Como é que um computador pode vir ajudar a planejar minha viagem? Isso é o que nós pretendemos mostrar aqui.

Poderíamos encher todas as páginas desta grande matéria com centenas de endereços sobre as maiores cidades e pontos turísticos do mundo. Mas seria um saco, ninguém iria ler, uma fonte de consulta a mais, e olhe lá. E, além do mais, não estaríamos fazendo nada de novo, hoje em dia é bem fácil se conseguir endereços de pontos turísticos dentro da Internet. De qualquer maneira, você vai encontrar aqui alguns deles, creio que mais do que suficiente para curtir horas e horas de viagem.

Aliás, essa revista tem um "Guia" no nome, mas não é um catálogo de endereços - apesar de conter muitos. O objetivo aqui, portanto, será o de ensinar como se faz, dando para isso as informações necessárias. O resto, faça você mesmo, a gente lhe ensina a dirigir, entender a sinalização e sacanear o guarda, e deixa a navegação por sua própria conta. Em vez de lhe servir o peixe cru dizendo que está assado, decidimos que o melhor seria ensinar a pescar. Assim, quando você quiser pegar outro tipo de peixe, não ficará dependente, poderá apenas, no pior dos casos, procurar por novas dicas e macetes.

ALL INCLUSIVE VACATIONS

Planejando a viagem

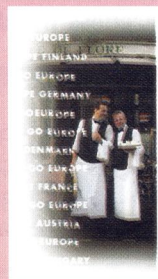
Uma das principais utilidades da Internet, quando se fala de turismo, é sem dúvida contribuir na organização de seu roteiro de viagem. Muitos internautas brasileiros já descobriram isso na prática. Numa viagem internacional, que costuma ser bem mais planejada, a Internet pode oferecer "desde idéias sobre o lugar, com fotos, até endereços de escritório de turismo e operadores locais", como informa Maria Adelaide Silva, usuária do Centro-in Bbs.

Gustavo Freitas Reis, de Porto Alegre, é Bacharel em Ciência da Computação pela UFRGS. Há quatro anos ele conhece a Internet, e a utiliza "como fonte padrão de informação". Entre fevereiro a março, passou um mês nos Estados Unidos, tendo feito sua programação com o auxílio da Internet: "A pesquisa serviu basicamente para que eu incluísse a costa oeste no meu roteiro, em função dos inúmeros elogios que ouvi de pessoas que moravam nas cidades (Seattle e Vancouver) ou já a conheciam."

Gustavo (gustavor@nutecnet. com.br), consultor de Treinamento da NutecNet e empresário "nanico" (está montando a ITS Informática Ltda. para atuar na área de treinamento), é vIRCiado assumido. Por isso, também usou o IRC na pesquisa: "Conversei com algumas pessoas que me deram dicas quentíssimas, principalmente sobre Toronto e Atlanta. É interessante fazer isso porque nem sempre os birôs de turismo disponíveis on-line esgotam as possibilidades das cidades a que se referem, mesmo porque o porte de tais cidades não permitiria isso. Logo, pequenas dicas podem se transformar em momentos muito agradáveis que não seriam realizados se a pesquisa se limitasse a uma consulta de fontes oficiais".

Partindo do Rio, o professor de literatura João Quental foi literalmente mais longe: esteve na China nas duas primeiras semanas de janeiro, indo depois à índia e Nepal. Só que, antes de partir, ele resolveu dar uma espiada na rede. "Consegui um mapa de Pequim na Internet, que me auxiliou bastante na minha viagem agora no início do ano. Peguei a imagem, em formato JPG, em um site da Secretaria Geral de Turismo do governo da China."

Depois disso, dificilmente Quental fará alguma viagem ao exterior sem antes dar uma consultada na Internet: "Ando pensando em fazer uma viagem ao leste europeu no fim do ano, e já comecei a pesquisa. Tem coisa à beça! Sem dúvida, é um instrumento prático. Especialmente para quem vai aos Eua e à Europa. Mas no que se refere ao Oriente..."

Procurando um lugar

Como fazer para descobrir um endereço de uma cidade que quero ir, de um ponto turístico que não conheço direito, ou saber se aquele lugar lindo que viajei (falando nisso, vá em Bruges: http://www..be) tem uma página na Internet? Você, a princípio, conta com duas opções.

A saída clássica, e bastante objetiva, é a busca nos "search engines", mecanismos de procura na Internet. Procure pelo nome do local em um deles. Caso precise, uma relação bem atualizada destes serviços está à disposição do público na PUC-RIO, na página Bússolas Digitais (http://www.puc-rio.br/rdc/servicos/bussola.html).

Entre os search engines, dois deles merecem destaque na área de turimo. O Excite (http://www.excite.com) tem um serviço especialíssimo, o City.Net, com links para quase todos os lugares da Terra (http://www.city.net) e um acervo de mapas que você não vai acreditar. O novíssimo Search da C|NET (http://www.search.com) também coleciona links legais.

Agora a segunda opção: já existem bons serviços on-line especializados em turimo. Entre eles, além do City.Net e dos endereços que aparecem no box, merecem destaque o inglês World Travel (http://www.worldtravel.net.co.uk) e o Travelocity (http://www.travelocity. com). A partir destas páginas você poderá encontrar informações turísticas até saturar e links para praticamente tudo o que existe sobre isso na Internet.

Agora que já conheceu os pontos de partida, e aprendeu como chegar ao seu destino, só me resta desejar o tradicional boa viagem. Vá com Deus, amigo!

Viajando...

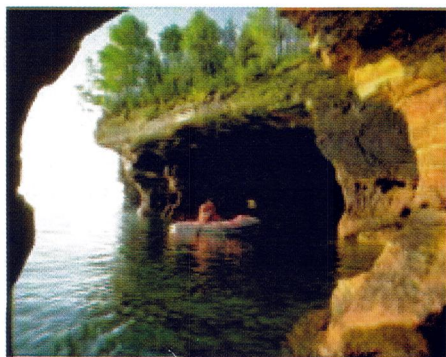
O Local Space é uma vertente da Astrologia, baseada no deslocamento do homem sobre a superfície da Terra. Através desta técnica você compreende que se estivesse neste exato momento na Austrália, na Europa ou na áfrica, receberia influências astrais bem diferentes das que está recebendo agora. Ao contrário do horóscopo tradicional, que toma como princípio a data (o Tempo), o Local Space vai considerar o local (o Espaço), identificando quais são as influências astrais que você recebe naquele determinado lugar. É um conhecimento bem antigo, mas como requer cálculos sofisticados, só está se popularizando em nossos dias com o auxílio dos computadores.

O Local Space prevê, pelos astros do firmamento, que você conhece mais a si mesmo quando viaja. Deslocando-se no espaço, assim como no tempo, você estará alterando como se vê, como vê os outros e como vê o mundo...

Bed and Breakfast : http://www.webcom.com/~neatstuf/bb/index.html#IND
The Internet Guide to Hostelling (tm): http://www.hostels.com/hostels/
Hotel Anywhere! : http://websites.earthlink.net/~hotelanywhere/
United States Interstates: http://interstatelink.com/isl/
Travelweb: http://www.travelweb.com/
France Guide : http://www.franceguide.com
Route 66: http://route6.netvision.be/
Microsoft's Automap: http://www.microsoft.com/automap/
GNN Travel: http://nearnet.gnn.com/meta/travel/
Traveler's Net: http://www.travelersnet.com
Virtual Tourist: http://www.virtualtourist.com
Travelfile: http://www.travelfile.com
Fodor's NetTravel: http://www.ypn.com/travel/
Epicurious Travel: http://travel.epicurious.com/

Aventura!!!

Emoção à flor da pele: êxtase de viver. Desafie seus limites e liberte a fera que adormece em seu interior. Mas antes, informe-se das condições adversas e obstáculos que terá de enfrentar. Afinal, aventureiro é corajoso mas não (digo, nem sempre) maluco.

A revista on-line Aventura (http://www.aventura.com.br) é de colocar dúvidas na cabeça de qualquer viajante ou amante da Natureza que se preze. Dá vontade de largar tudo, "chutar o pau da barraca"- como fala um amigo, e se lançar ao mundo em busca de lugares fantásticos e sensações incríveis.

O casal Yuri & Vera Sanada, "de algum lugar do mundo", explica na própria Web como surgiu Aventura: "Quase sete anos de viagens ao redor do planeta nos proporcionaram diversas experiências no mínimo interessantes: mergulhamos com tubarões nas Filipinas, subimos num vulcão ativo no Japão, praticamos mountain bike na floresta negra da Alemanha, subimos correndo o Monte Sinai para fotografar o mais espetacular nascer do sol, atravessamos oceanos a bordo de pequenos veleiros e muitas outras atividades nada rotineiras."

"Com o advento e popularização da informática, vimos a possibilidade de colocar o que aprendemos ao longo de tantos anos e quilômetros, à disposição daqueles que são ousados o bastante (ou loucos, como diriam alguns) para usar nossa

pequena experiência e seguir uma vida de emoções. Ou para aqueles que são entusiastas de aventuras e esportes radicais, sem contudo molhar os pés. Através de 'Aventuras Radicais' queremos que você, da segurança de sua casa ou escritório, compartilhe o que há de mais emocionante pelo mundo da aventura, esportes radicais, ecologia e turismo."

Lá, vocês poderão encontrar relatos e fotos de expedições e viagens por todo o planeta, incluindo nossa Terra Brasilis, com muitas dicas. E também dados sobre projetos futuros e o perfil de peregrinos famosos - "gente que vai", diria eu. O casal pretende, também, ser pioneiro na divulgação de informações dessa área: "Você irá ler aqui bem antes delas chegarem aos jornais. Cheque a seção de 'Projetos Especiais' assim que algum grande personagem brasileiro da aventura estiver se movimentando. Afinal é isso que faz a Internet, informação livre, ousada e fresquinha, ao alcance de seu monitor", registraram na teia.

Outros sites bem elaborados de aventureiros de nosso país já começam a aparecer. Em "O Caminho de Santiago Via Bicicleta" (http://www.geocities.com/Yosemite/2015/), dois brasileiros contam a desafiante pedalada por essa tradicional trilha religiosa, dando detalhes desde a organização da viagem até as condições da região e o cumprimento da missão. Também de bicicleta, alguns malucos de Ubatuba querem dar a volta ao mundo, mas plugados na Internet. Confira em: "Volta ao Mundo de Bike" (http://www.metranca.tecepe.com.br/ubatuba/vmb).

Já no site "O Caminho Inca" (http://www.geocities.com/TheTropics/2931/), um grupo de jovens conta a loucura de sair do Brasil, se largar pelo trem da morte, e seguir a ancestral trilha inca, até as ruínas de Machu Picchu. A página possui todas as informações para se fazer a viagem. É uma viagem fabulosa e barata, muito realizada por brasileiros. Tanto que na "Esquina Das Listas" (owner-esquina-das-lista@dcc.unicamp.br) rola uma lista de discussão sobre ela.

Os aventureiros, entretanto, estão por todo o mundo. Para essa galera, sugerimos fazer uma jornada pelo Mountain Travel Sobek (http://www.mtsobek.com) e também na seção Adventure, do Search (http://www.search.com). Mas imperdível mesmo é o site da TerraQuest, com bonitas expedições virtuais para Galápagos (!) , e... Antartica =:-o (!!!).

A diferença dessa turma, como por exemplo a família Schurmam, para muita gente, é principalmente esta: a coragem de se lançar rumo ao desconhecido, deixando o passado passado, de olho no futuro presente. Imaginem se essa onda pega? Muita viagem!!! (fv)

Fernando Villela é jornalista e integrante da equipe WebMaster da PUC-RIO.
fervil@com.puc-rio.br

Está sem dinheiro, mas interessado em curtir uma viagem? Então pegue sua bicicleta, calibre os pneus, passe uma graxa, e saia pedalando por aí, admirando tudo e todos. Procure ir cada vez mais longe, chegando a lugares que nunca foi antes. Ainda vai perder uns quilinhos... Para orientar seu passeio, dê uma olhada no site da BikeNet (em http://www.bikenet.com.br).

Caros passageiros, pedimos desculpas e interrompemos sua jornada para informar que tudo está indo conforme o previsto. Em caso de enjôo, ligue o micro e procure um dos endereços distribuídos por toda esta matéria. Após a leitura, vire a página e retome a posição normal, não esquecendo entretanto, de manter a TV desligada. Qualquer mensagem deve ser enviada para a nossa simpática editomoça, que atenderá com grande prazer: jaquel@inf.puc-rio.br

Seu veículo Digital

Reserve o seu meio de transporte antes de partir

Por Claudia Sarmento

Quando será a sua próxima viagem? Para onde pretende ir? Se você ainda não se decidiu, então a Internet pode ser o seu ponto de partida.

Através de alguns sites você obterá as informações necessárias para decidir se passará suas férias em um cruzeiro pelo Caribe, conhecendo a Europa de trem, ou mesmo no Canadá, em um ônibus especial, visitando lugares incríveis. Algumas agências de turismo, companhias aéreas e consultores de viagem já descobriram o potencial deste novo meio, para divulgação dos seus serviços.

Esta empresas fazem, assim, das Home Pages suas novas agências virtuais de venda e reserva de passagens. Basta conferir. Todos tendem a ganhar com isso, pois um simples e eficiente contato entre o cliente e a agência agiliza toda a transação. Basta acessar uma das páginas, escolher algumas opções e preencher um formulário: você receberá uma resposta por e-mail em 24 horas. Fácil, não?

Além de fornecer informações como horários, mapas, preços, e de fazer também as tão sonhadas reservas para você, geralmente elas prestam outros tipos de serviço, úteis aos viajantes. Algumas páginas indicam pontos turísticos, pratos típicos, clima e hábitos locais, sendo deste modo simpáticas com os navegantes, evitando ainda que alguém caia em uma roubada.

Os preços são os mais variados, e tudo depende do quanto se planeja gastar na viagem com o meio de transporte. Você pode por exemplo entrar em um site lá de Miami, para alugar uma Harley Davidson, e pagar U$1500,00 só pelo seguro. Ou então, cadastrar-se em uma agência de courier, pagando uma taxa mínima pela inscrição, mais um pequeno valor pela passagem, e sair por aí, fazendo uma viagem supereconômica. Mas cuidado na hora de escolher a agência para se inscrever, senão o barato pode sair caro.

Uma dica, não fique aí parado só olhando as maravilhas do mundo pela Internet, pois o tempo passa rápido. O melhor a fazer mesmo, é meter o pé na estrada, soltando o espírito de conquistador, e seguindo sempre em frente. Afinal, a vida é um só...

Claudia Sarmento
sarmento@rdc.puc-rio.br

Viajando...

Se você mora em uma cidade menor, não há desculpa, com certeza você tem uma bicicleta. Agora, se é urbaníssimo, pode experimentar outro tipo de viagem: pegue um ônibus qualquer, sem destino, e vá até o ponto final, passeando. Quando chegar lá, você desce, toma uma cerveja, e aí volta. Duvido que não vá encontrar nada de curioso, engraçado ou interessante pelo caminho, ou ter alguma idéia bem diferente. Depois manda um e-mail para gente, dizendo o que achou. Só tome cuidado com assaltos, mas sem paranóia.

Transportando-se por aí...

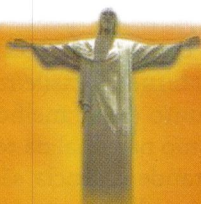
ALUGUEL DE CARRO:
Alta - Concessionária Autorizada Volkswagen
http://www.mandic.com.br/altaveiculos/index.htm
Unidas
http://www.mandic.com.br/unidas/index.htm
Avis Rent a Car
http://www.avis.com
(aluguel de carro no exterior e no Brasil)
Alamo Rent a Car
http://www.freeways.com/bookit/index.html
(carro na Europa e nos Estados Unidos)

ALUGUEL DE MOTO:
Rent a Harley Davidson in USA
http://www.miamicity.com/miami/harley_davidson/motorcycles.html

VIAGEM DE ÔNIBUS PELO CANADÁ:
http://voyageur.com/info.html

Senhores passageiros, pedimos por apenas um minuto a delicadeza de vossa atenção. Vamos pousar para uma breve escala na terra da Brasa, famosa em todo o mundo por suas mulheres gostosas, pela descontração, capacidade musical e "futebolística" de seus habitantes. Este território também conta com uma extravagante beleza natural, embora seus nativos em geral não dêem o devido valor a isso. Vocês terão uma hora livre para circular, mas cuidado com os relógios.

Brasil Virtual

Por Thania Thadeu

Quem nunca sonhou em colocar uma mochila nas costas e percorrer o mundo inteiro? Apostando neste espírito de aventura, escondido em todas as pessoas, as página turísticas proliferam na Internet. Mesmo no Brasil, onde a abertura comercial da grande rede ainda é recente, já se pode conseguir ótimas dicas para montar um roteiro de viagem. As possibilidades vão de hotéis 5 estrelas a albergues, atendendo a qualquer tipo de bolso ou gosto.

O primeiro passo é tentar descobrir o tipo de aventura adequado à sua "fome de adrenalina". Alguns podem escolher um pacato passeio por Campos do Jordão, usando vários casacos de lã e tomando chocolate quente. Outros podem preferir caminhadas mais emocionantes pelas trilhas do Brasil, ou quem sabe um forró de arrepiar em Caruaru? A opção é toda sua.

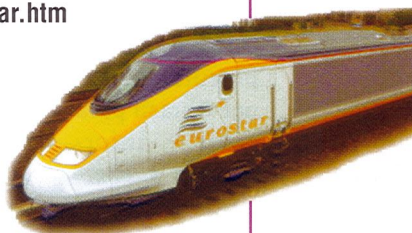
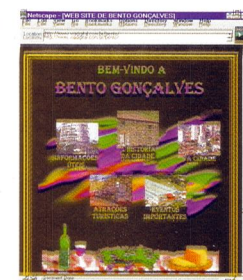
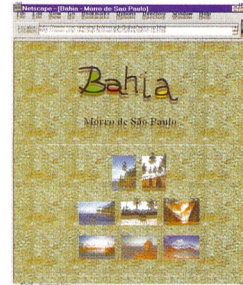
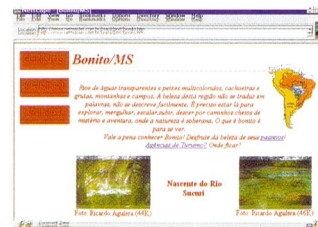
Uma ótima página de referência é a "Turismo Virtual" (http://www.super.com.br/home/turismo.htm). Na verdade, o que se encontra aqui é uma enorme relação de links para páginas de turismo no mundo inteiro, organizados em ordem alfabética. Se você ainda não se decidiu, pode arriscar uma letra e pesquisar à vontade.

Caso já tenha algum roteiro em mente, o melhor é procurar um catálogo e pedir uma busca. Com a ajuda da Internet é possível descobrir que tipos de passeios existem em cada ponto turístico, como chegar aos lugares e até mesmo fazer reserva dos hotéis pela própria rede. Os dois maiores catálogos nacionais são o Cadê (http://www.cade.com.br) e o Yaíh? (http://www.ci.rnp.br/si/). Os dois já possuem seções específicas sobre turismo, onde se pode conseguir todo tipo de informação necessária.

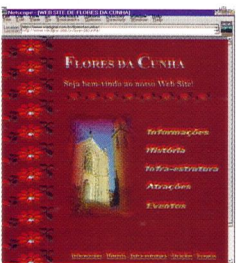
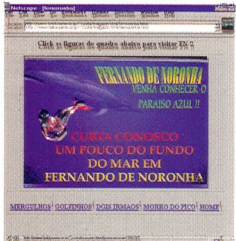
Um outro site interessante para quem já sabe onde quer ir é o "Tropical" (http://www.tropicalnet.com.br). Por enquanto, um dos melhores serviços nacionais de busca em hotelaria. É só preencher um pequeno formulário dizendo a cidade e as especificações de hospedagem que a página retorna uma lista de endereços e telefones dos hotéis que você procura.

A maioria das páginas que falam de um ponto turístico traz informações e fotos sobre as atrações do lugar, as formas

TREM NA EUROPA:
http://www.eurail.com/eurostar/eurostar.htm

COMPANHIAS AÉREAS:
Varig
http://www.varig.com.br
Vasp
http://www.vasp.com.br

TODAS AS COMPANHIAS AÉREAS INTERNACIONAIS:
http://haas.berkeley.edu/~seidel/airline.htm

NAVIO:
http://www.cruisematch.com/norweg.htm

COURIER:
http://www.wallstech.com
Você se cadastra e viaja pelo mundo levando mercadorias para empresas.
(tire suas dúvidas em http://www.wallstech.com/qa.html)

de se chegar até ele, dicas de hospedagem e passeios interessantes. Além disso, os webmasters - que constróem e atualizam as publicações eletrônicas - quase sempre estão dispostos a dar informações extras se você mandar um mail gentil. Por isso, é importante não ter vergonha de perguntar, caso seja necessário.

Muitas páginas que estão disponíveis na rede são dicas pessoais de gente que visitou lugares maravilhosos e ficou encantada. Apesar de serem mais simples, são as que fornecem as informações mais precisas. Um dos melhores exemplos deste tipo de iniciativa são as dicas de viagens de Daniel Jerozolimski (http:// www.dcc.unicamp.br/~danielj/), um estudante da Unicamp. Lá estão informações sobre Abrolhos, Chapada Diamantina, Chapada dos Guimarães, Ilha do Mel e Caraívas.

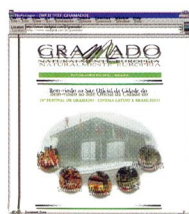
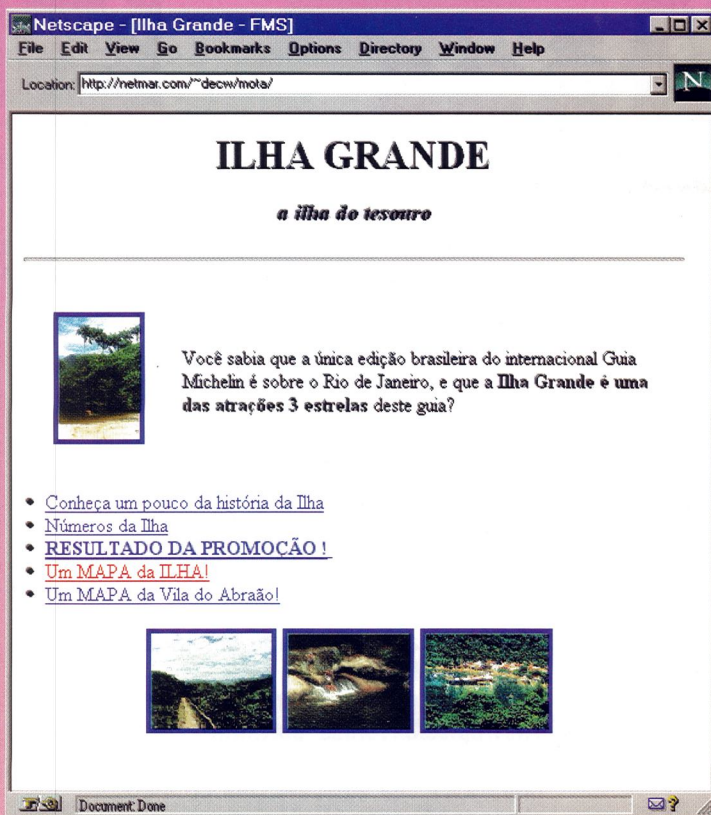
Mesmo com serviços de telefonia e transferência de dados ainda deficientes aqui no Brasil, o que causa grande demora na hora de acessar páginas com muitas fotos, existem lugares que merecem ser visitados, mesmo que virtualmente. O site sobre o Litoral Norte Paulista (http://www.netvale.com.br/maranduba/) é um dos mais bonitos e bem construídos da Internet nacional. Com bom equilíbrio entre fotos e texto, a consulta ali se torna agradável. O turista virtual encontra descrição e fotografias da maioria das praias da região e se torna impossível não ter vontade de conhecer ao vivo.

Depois que seu roteiro estiver traçado, e sua reserva feita, o que mais se pode conseguir na Internet? Através do serviço de conversa em tempo real, o IRC (Internet Relay Chat) pode-se conseguir ajuda para não ser enrolado pelos "aproveitadores de turistas", e até mesmo fazer amigos que se tornarão ótimos companheiros de viagem. Além disso não existe na rede um meio melhor de exercitar a comunicação em língua estrangeira. Muitos futuros turistas procuram o canal #brasil para pedir informações e exercitar o português. Este é o caso de Luís Alberto Caceres, um estudante colombiano de 21 anos. Ele virá ao Brasil, sozinho, para participar de um workshop na Universidade Federal de Campinas (Unicamp) e têm freqüentado o canal #brasil para conseguir amigos e aprender português.

Mesmo já sendo possível traçar um bom roteiro com base na Internet Brasileira, ainda há muito o que melhorar no turismo nacional da rede. Uma grande carência são informações sobre os meios de transporte. Já existe um site específico de aviação (http:// www.mtec.com.br/aviation/), que trata das empresas que trabalham no Brasil em vôos domésticos ou internacionais. Mas sobre as rodovias quase não existe nada, e o único site que trataria do assunto está com um aviso de que os mapas foram retirados do ar por problemas de copyright. Existem algumas tentativas de organizar catálogos nacionais específicos de turismo, a exemplo do que já acontece nos Estados Unidos. Mas a maioria deles ainda está em fase de implantação, por isso a maior dificuldade do turista virtual brasileiro ainda é conseguir o que deseja sem perder muito tempo. Mas se você é do tipo que gosta de vencer obstáculos e exercitar sua curiosidade, o próprio planejamento da sua viagem já pode ser uma aventura em si.

Thania Thadeu é jornalista e suporte técnico do projeto Kidlink House
thania@nutecnet.com.br

Viajando...

Existem pessoas que estudam a consciência, suas manifestações, as bioenergias, e praticam a projeção astral: quando dormem, exteriorizam-se do corpo físico e saem pelo mundo afora, velejando apenas em seu corpo astral. Milhares deles estão por aí, principalmente à noite, passeando por todos os lados. Isso é que é aproveitar o tempo. O sujeito fica ativo 24 horas, pois enquanto dorme, está deslocando-se para outros países e até outros planetas, em um literal turismo astral. Maiores informações sobre viagem astral no site do Instituto Internacional de Projeciologia (IIP), criado pelo médico brasileiro Waldo Vieira (http://www.ibase.org.br/~iip).

Por amor à Ilha Grande

Há cerca de um mês quem visita a Home Page sobre a Ilha Grande, organizada por Lúcio Petraglia Kropf (http: //www. decw.com/ilhagde/), se surpreende com a riqueza de informações históricas e a quase total ausência de "dicas turísticas". Após percorrer toda a página, o turista virtual fica encantado com a beleza da Ilha, mas não consegue descobrir como chegar até ela ou onde se hospedar.

Lúcio, que tem 24 anos e é músico e administrador, freqüenta a Ilha Grande há mais de 15 anos e conhece cada uma das 108 praias, assim como os personagens locais da maior ilha do Estado do Rio de Janeiro. Há cerca de um ano ele vem recolhendo material fotográfico, entrevistando moradores e fazendo pesquisa nas bibliotecas do Rio de Janeiro em busca de informações sobre o lugar. Inicialmente o projeto era para ser transformado em livro, mas acabou virando uma página na Internet.

Durante sua pesquisa histórica Lúcio descobriu que o desequilíbrio no ecossistema da ilha vem de algumas décadas, e já conseguiu exterminar o que era um dos maiores centros pesqueiros do Brasil. Agora a própria população, sem ter como sobreviver da pesca, tenta encontrar no turismo sua fonte de renda. Cada terreno disponível se transforma em camping, pousada ou bar, e já existem grandes empresas também interessadas em explorar o potencial da ilha.

"Mesmo as pessoas de alta classe, que chegam em grandes lanchas, não têm consciência alguma. Já vi um desses jogando um saco de lixo inteiro e latas de cerveja no mar. A questão não é tanto de falta de informação, mas de falta de educação." - explica Lúcio.

A principal preocupação da página é conscientizar o visitante para que ajude a ilha a ter um desenvolvimento sustentável. Segundo Lúcio, depois da implosão do presídio o número de turistas vem aumentando desordenadamente, trazendo muito lixo e depredação para o santuário ecológico. "Por isso a página não tem nenhuma informação sobre como chegar até a Ilha Grande, ou hospedagem. Foi uma opção minha. É claro que não me nego a ajudar quem me escreve e pergunta sobre isso. Mas a intenção da página é despertar nas pessoas um pouco de amor àquele paraíso ecológico."

Algumas sugestões

BRAZILIAN VIRTUAL TOURIST
http://www.lsi.usp.br/~daia/vtbr/vtbr.html
Um grande mapa do Brasil e informações disponíveis sobre a maioria dos Estados apenas ao alcance de um clique!

BRAZIL - EMBRATUR - BRAZILIAN TOURIST WEB
http://www.embratur.gov.br
Página do órgão oficial de turismo no Brasil. Bom ponto de partida.

GUIA TURÍSTICO DA INTERNET (EMBRATEL)
http://www.embratel.net.br/guia/guia.html
Uma lista pequena mas quente! Links para as páginas mais badaladas de turismo no mundo.

TROPICAL NET: WEB CITIES
http://www3.tropical.com.br/wb/index.html
Uma tentativa de organizar uma versão do City.Net para o Brasil.

HOSPEDAGEM NO BRASIL
http://www.tropicalnet.com.br/lodging/benvindo.html
Mais de 1.000 hotéis brasileiros! Você fornece a cidade e o tipo de hotel que deseja e a página dá uma lista de endereços e telefones de acordo com a sua escolha.

BHTEC Internet Marketing - Guia Web Minas - MG
http://www.brasilnet.com.br/~bhtec/turismo.html
Obrigatório para quem pretende ir a Minas Gerais, com ótimas dicas de passeios e hospedagem, cobrindo Belo Horizonte e várias cidades do interior.

ESCOLHENDO UM HOTEL NO RIO DE JANEIRO - RJ
http://ipanems.com/rio/hotels/e/hotels.htm
Boas dicas para quem pretende se hospedar no Rio de Janeiro, desde os melhores bairros até listagem aproximada de preços.

INTERHOTEL - SP
http://www.interhotel.ignet.com.br/
Também utiliza um formulário para "encontrar" o hotel ideal, só que limitado à região de São Paulo. A vantagem é que as informações são um pouco mais completas.

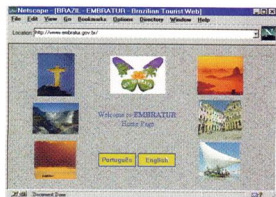
HOTÉIS - REGIÃO SUL
http://www.conex.com.br/conexshop/hoteis/
Um mapa clicável da Região Sul, onde você aponta a cidade e a página fornece a listagem de hotéis.

PLUGNET: PLUGSEARCH
http://www.plugnet.com.br/search/
Um catálogo ainda iniciante, mas que permite busca em outros catálogos a partir dele. Vale a pena conferir!

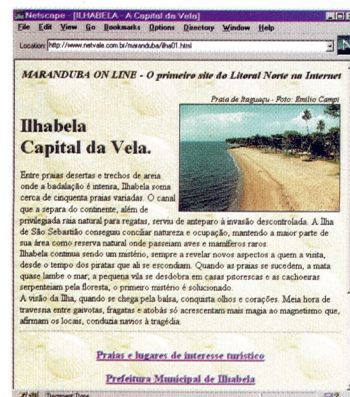
Turismo.BR

Os sites do turismo nacional na Internet

REGIÕES CENTRO-OESTE E NORTE
Amazônia - AM
http://www.amazon.com.br/~veludo/turismo.html
Bonito - MS
http://www.accgnet.com.br/bonito.htm
Brasília - DF
http://www.geocities.com/TheTropics/3416/bsb_port.htm
Chapada dos Guimarães - MS
http://www.cba.nutecnet.com.br/inter/chapada/chapada.htm
Manaus - AM
http://www-leland.stanford.edu/~minev/manaus.html
Pantanal - MS
http://www200.255.207.2:80/pantanal/
Pará - PA
http://www.ams.com.br/turismo/brasil/para/paraing.htm
Rondônia - RO
http://www.ronet.com.br/~primao/pceron.html

REGIÃO NORDESTE
Abrolhos - BA
http://www.dcc.unicamp.br/~danielj/abrolhos.html
Arraial D'Ajuda - BA
http://www.e-net.com.br/dajuda
Campina Grande - PB
http://www.dsc.ufpb.br/campina/
Caraívas - BA
http://www.dcc.unicamp.br/~danielj/caraiva.html
Caruaru - PE
http://cyberland.recife.softex.br/caruaru/
Ceará - CE
http://www.bec.hosting.ibm.com/pagina/pceara.html
Chapada Diamantina - BA
http://www.dcc.unicamp.br/~danielj/diamantina.html
Fernando de Noronha - RN
http://bbs.elogica.com.br/noronha/
João Pessoa - PB
http://zeus.openline.com.br/~pzero/

Mangue Seco - BA
http://www.geocities.com/TheTropics/3627/mangue.htm
Natal - RN
http://www.ams.com.br/turismo/brasil/rionorte/natal.htm
Passeios Náuticos em João Pessoa - PB
http://www.openline.com.br/~pzero/nautico.html
Pernambuco - PE
http://www.truenet.com.br/nordeste/
Porto Seguro - BA
http://www.horizontes.com.br/~ralves/pseguro/
Praia da Pipa - RN
http://www.truenet.com.br/cabugi/pipa.htm
Recife - PE
http://www.emprel.gov.br/~recvirt/00recvirt.html
Salvador - BA
http://www.ufba.br/~prodasal/pagina1.htm
Sergipe - SE
http://www.transnet.com.br/Sergipe.htm

REGIÃO SUL
Bento Gonçalves - RS
http://www.viadigital.com.br/bento/
Blumenau - SC
http://www.blumenau.com.br
Camboriú - SC
http://www.viadigital.com.br/camboriú/
Curitiba - PR
http://www.kanopus.com.br/curitiba/index.html
Farroupilha - RS
http://www.viadigital.com.br/farroupilha/welcome.html
Flores da Cunha - RS
Flores da Cunha - RS
http://www.viadigital.com.br/floresdacunha/
Florianópolis - SC
http://www.hipernet.ufsc.br:80/floripa/
Gramado - RS
http://www.viadigital.com.br/gramado/
Ilha do Mel - PR
http://www.dcc.unicamp.br/~danielj/ilhadomel.html
Joinville - SC
http://www.netville.com.br/~dippold/homepage/jville.htm
Lages - SC
http://www.embratur.gov.be/serratur/serratur.htm
Nova Bréscia - RS
http://www.geocities.com/TheTropics/4219/
Paraná - PR
http://www.ams.com.br/turismo/brasil/parana/paraning.htm
Porto Alegre - RS
http://tucano.inf.ufrgs.br/turismo/poa/PortoAlegre.html
Porto Belo - SC
http://www.viadigital.com.br/portobelo/portobelo.html
Torres - RS
http://www.viadigital.com.br/torres/torres.html

REGIÃO SUDESTE
Angra dos Reis - RJ
http://www.netmar.com/~decw/angra.htm
Belo Horizonte - MG
http://www.brasilnet.com.br/~bhtec/turismo.html
Búzios - RJ
http://www.arras.com.br/pages/buzios/
Campinas - SP
http://www.psg.com/~walter/campinas.html
Campos do Jordão - SP
http://www.iconet.com.br:80/campos/
Caraguatatuba - SP
http://www.netvale.com.br/maranduba/carag01.html
Conselheiro Lafaiete - MG
http://www.bis.com.br/~lafanet/
Espírito Santo - ES
http://www.ams.com.br/turismo/brasil/espsanto/i_espsan.htm
Ilhabela - SP
http://www.netvale.com.br/maranduba/ilha/index.htm
Ilha Grande - RJ
http://www.decw.com/ilhagde/
Gruta de Maquiné - MG
http://www.brasilnet.com.br/~bhtec/maquine/index.htm
Nova Friburgo - RJ
http://www.trip.com.br/anaya/friburgo/
Ouro Preto - MG
http://www.bis.com.br/~ouropret/
Paraty - RJ
http://www.arras.com.br/pages/paraty/index.html
Rio de Janeiro - RJ
http://www.via-rio.com.br/
São Paulo - SP
http://www.opus.com.br/sampa/welcome.htm
São João Del Rei - MG
http://caraja.homeshopping.com.br/sjdelrei/
São Sebastião - SP
http://www.netvale.com.br/maranduba/sseb01.html
Ubatuba - SP
http://www.netvale.com.br/maranduba/ubat01.html
Vitória - ES
http://www.interlink.com.br/netdoor/vitor.htm

Plim-tom. A tripulação agradece a todos os passageiros que perderam seu precioso tempo lendo a nossa viagem. Tudo ocorreu de acordo com o esperado, salvo algumas turbulências ocasionais causadas por focos de idéias. A saída é pela porta da frente, à direita, virando a página. Esperamos que tenham gostado de nossos serviços e voltem sempre. Tenham um bom dia.

INSTRUÇÕES DE POUSO
Dentro de sete linhas iremos aterrissar em novo continente.
Estão todos prontos? Então posicionem-se de uma maneira confortável e apertem os cintos. Preparem-se, porque já vamos pousar.
Que tal experimentar fechar os olhos, virar a página e só depois abrir?
Tente!!! É grátis! :-)

Os cabeças

Por Alberto Levy Macedo

RaDiOgRaFiA dE bRuCe StErLiNg

A primeira vez que nos deparamos com o nome Bruce Sterling foi em julho de 1994, quando navegávamos por sites nunca d'antes visitados, em busca de livros digitalizados à disposição da comunidade cibernética. Nossa procura não foi por nenhuma dessas ferramentas de busca de páginas que temos hoje em dia. Foi usando a ferramenta de procura Archie (para localizar arquivos), que encontramos vários diretórios contendo a string "books". Justo no meio de um deles, não nos pergunte hoje qual, deparamos com o arquivo postscript Hacker-Crackdown.ps.Z.

Mal sabíamos que estávamos com um achado literário nas mãos (ou melhor, em disco); maravilha não só por seu conteúdo, mas também pelo que representa para nosso tempo esta publicação. "The Hacker Crackdown - Law and Disorder on the Eletronic Frontier", de Bruce Sterling, estava totalmente à disposição. Bastava descompactá-lo e imprimi-lo. Foi o que fizemos.

O livro divide-se em quatro partes: "Crashing the System", "The Digital Underground", "Law and Order" e "The Civil Libertarians". O público-alvo, de acordo com o próprio autor, são experts em segurança computacional, hackers e ativistas da liberdade civil eletrônica. Apesar de não nos enquadrarmos em nenhum dos três, confessamos uma certa afinidade com o terceiro grupo. Aliás, uma coisa é certa - qualquer curioso de computação terá prazer em ler o que se diz.

Passamos três semanas ao lado de suas 170 páginas, encantados com as novas descobertas: existia muito mais entre os bits e os bytes do que ousávamos imaginar. Foi onde encontramos a primeira prova clara do poder que tínhamos no cibespaço. Mergulhamos tão fundo na leitura que nos sentimos em pleno Estados Unidos, no fim da década de 80, lidando com invasores de sistemas, agentes do FBI e equipes de segurança computacional.

Ilustração: Bernard

da Rede

Quem é Bruce Sterling?

Bruce Sterling nasceu em 1954, no Texas, e é autor, jornalista, editor, crítico, filósofo e, talvez melhor, visionário. É uma das cabeças que melhor representa o cenário da atualidade. Autor de cinco livros de ficção-científica, Involution Ocean (1977), The Artificial Kid (1980), Schismatrix (1985), Islands in the Net (1988) e Heavy Weather (1994), tem contos publicados em revistas especializadas nos Estados Unidos e no Japão. Sterling foi editor da coleção Mirrorshades, o documento definitivo do movimento Cyberpunk.

Em 1990 foi co-autor de The Difference Engine, junto com William Gibson (autor de Neuromancer) e tem coluna nas revistas Science Fiction Eye e The Magazine of Fantasy and Science Fiction. Sua obra de não-ficção, The Hacker Crackdown, é datada de 1992 (com versão disponível na Rede a partir de fevereiro de 1994).

Sterling tem aparecido na mídia em programas televisivos - como o Nightline da ABC, MTV ou ainda The Late Show - e em revistas - como Drugs, Society e Behaviour, Mondo2000 e WiReD.

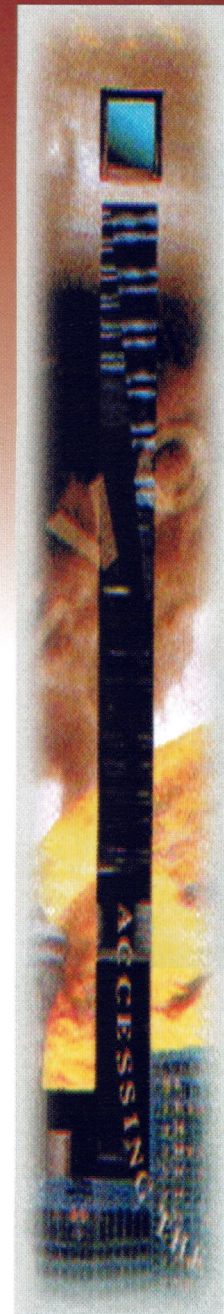
Seu hobby é ministrar palestras para um grupo bem eclético de requisitantes: de estudantes universitários, experts em marketing, grupos de mídia experimental, políticos e arquitetos a funcionários públicos e outros tantos.

Vive em Austin, Texas, com sua mulher e sua filha e pode ser encontrado em bruces@well.sf.ca.us.

O que é Bruce Sterling?

Bruce Sterling estende sua imanência como símbolo de uma nova sociedade que surge: a que aceita a tecnologia, usufrui dela e preocupa-se com seu futuro. Hoje, é o responsável pela crítica mais moderna em relação ao uso da tecnologia, à sociedade emergente cibernética e ao recurso computacional na educação.
Suas idéias viajam pelo mundo através da Rede e, a cada dia que passa, geram mais e mais adeptos por uma objetividade simples.

Após a leitura de The Hacker Crackdown, nossa perspectiva da computação mudou quase que radicalmente, ampliada por outras linhas de textos.

Discursando sobre o ciberespaço e sua importância na Academia Nacional de Ciência dos Estados Unidos, na Convocação em Tecnologia e Educação, em maio de 93, Sterling lembrou com oportunidade, como a Internet, criada com propósitos militares, acabou, sem nenhuma previsão, tornando-se uma ferramenta de expressão e gozo da liberdade.

O que pensa Bruce Sterling?

De Ciberespaço

De acordo com Sterling, o ciberespaço é um lugar tão envolvente que pessoas lá se conhecem, namoram e até se casam.

"Ainda que não seja exatamente 'real', o ciberespaço é um lugar genuíno. Coisas acontecem lá com conseqüências bastantes genuínas."

As pessoas são capazes até de construir suas carreiras no ciberespaço moderno. É um espaço virtual livre, que consegue ser organizado sem ser uma organização e não sucumbir ao caos. Não há governantes nem hierarquia - é regido apenas pela moral do homem.

"Ciberespaço é a sala de espelhos da nossa sociedade. O ciberespaço pode refletir nossos valores e nossas falhas, algumas vezes com tremendo exagero. O ciberespaço é um espelho que você pode editar."

De Futuro

"Futurismo real significa encarar diretamente nosso próprio túmulo e aceitar o lento, mas contínuo esvaecimento de tudo e todos que conhecemos e amamos."

Bruce Sterling não se considera um futurologista, mas sim um sonhador. Não há, para ele, uma previsão correta de futuro, e sim tendências que são analisadas para indicar um caminho provável. Não há previsão correta e não há preocupação em obtê-la.

"Estar absolutamente errado sobre o futuro é o meu trabalho."

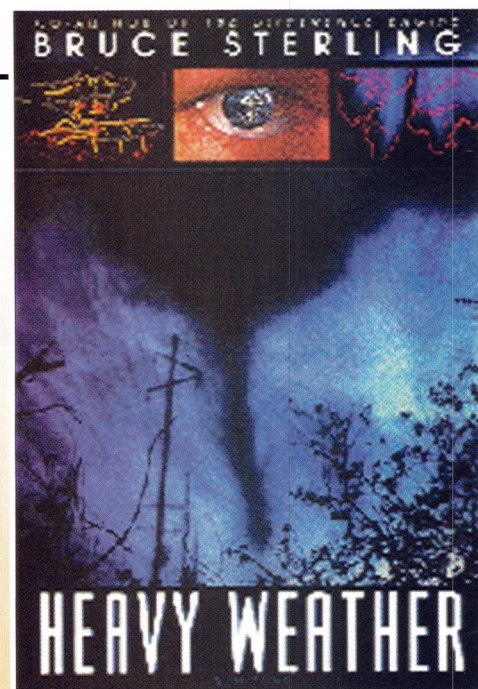
De Liberdade de Expressão

"A informação quer ser livre!", proclama Sterling. Só há crescimento global se houver democratização da informação, se todos tivermos acesso ao conhecimento e toda a sabedoria disponibilizada. O poder está na informação, não nas mãos de quem a possui, mas de quem a usa.

Baseado nesse pensamento, encontramos diversos textos de Sterling, como literatura freeware na Rede. É a maneira dele passar seu saber adiante e de dar poder à Rede, atestando Bruce Sterling como cidadão do mundo. Não apenas do mundo real em que vivemos, mas de um mundo intocável e virtual. Um mundo que ainda assim existe - em nossas mentes, nossos corações e nos cabos da Rede. Um mundo novo e ainda virgem, que necessita de desbravadores, de pessoas conscientes de seus atos e capazes de ver adiante - o ciberespaço.

Sterling nos arremete a uma reflexão bastante profunda das novas relações do conhecimento humano, estendido à infinitude do universo ciberespacial, gerando inusitadas variações de ética, de moral e até mesmo conceituais.

"A natureza de nossa sociedade afeta fortemente a natureza da tecnologia."

Alberto Levy Macedo é Engenheiro de Computação, professor do curso Internet do Rio Datacentro e Analista de Computação Gráfica do Rio Datacentro
alberto@rdc.puc-rio.br

Bibliografia de Bruce Sterling

INVOLUTION OCEAN (1977)
THE ARTIFICIAL KID (1980)
SCHISMATRIX (1985)
MIRRORSHADES: THE CYBERPUNK ANTHOLOGY (ed) 1986
ISLANDS IN THE NET (1988)

CRYSTAL EXPRESS (1989)

- "Swarm" F&SF April 82
- "Spider Rose" F&SF August 82
- "Spook" F&SF April 83
- "Cicada Queen" UNIVERSE 13, Terry Carr ed 1983
- "Twenty Evocations" INTERZONE Primavera 1984
- "Sunken Gardens" OMNI Junho 84
- "Telliamed" F&SF Setembro 84
- "Dinner in Audoghast" IASFM Maio 85
- "Green Days in Brunei" IASFM Outubro 85
- "The Beautiful and the Sublime" IASFM Junho 86
- "Flowers of Edo" IASFM Maio 87
- "The Little Magic Shop" IASFM Outubro 1987

THE DIFFERENCE ENGINE (com William Gibson) 1990

THE HACKER CRACKDOWN: LAW AND DISORDER ON THE ELECTRONIC FRONTIER (1992) (não-ficção)

HEAVY WEATHER (1994)

NÃO-FICÇÃO/CRÍTICA

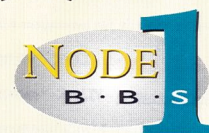
CHEAP TRUTH

- "The New Science Fiction" INTERZONE 16
- colunas em Six Interzone
- colunas em Twelve F&SF (¿)
- colunas em SF EYE
- DETAILS Hacker artigo
- DETAILS Haruki Murakami artigo
- Prefácio a BURNING CHROME by William Gibson
- Introdução a PATTERNS by Pat Cadigan
- Introdução a SPASM: THE SOUND OF VIRTUAL REALITY by Arthur Kroker
- MONAD - artigo - "Processing the Simulacra for Fun and Profit"
- NY TIMES artigo "Get the Bomb Off My Back"
- NEWSDAY drug piece
- "Glamor Machines" em COMPUTERWORLD
- artigos WHOLE EARTH REVIEW: "The Obsolete Body forum"
- WHOLE EARTH REVIEW "Shout Sister Shout"
- "Let's Go Downtown" em BOING BOING
- "War is Virtual Hell" em WIRED
- entrevista em MONDO2000

GLOBALHEAD (1992)

- "The Compassionate, the Digital," INTERZONE Inverno 85/86.
- "Storming the Cosmos" (com Rudy Rucker), IASFM Dezembro 1985.
- "The Gulf Wars," OMNI Fevereiro 1988.
- "Our Neural Chernobyl" F&SF Junho 1988.
- "Dori Bangs" IASFM Setembro 1989.
- "The Sword of Damocles" IASFM Fevereiro 1990.
- "The Shores of Bohemia" em UNIVERSE 1, eds Robert Silverberg e Karen Haber, Doubleday 1990.
- "Hollywood Kremlin" F&SF Outubro 1990.
- "We See Things Differently" en SEMIOTEXT(E) SF, eds Rudy Rucker, Peter Lamborn Wilson, Robert Anton Wilson Autonomedia 1990.
- "Jim and Irene" em WHEN THE MUSIC'S OVER, ed. Lewis Shiner, Bantam Spectra 1991.
- "The Moral Bullet" (with John Kessel) IASFM Julho 1991.
- "The Unthinkable" F&SF Agosto 1991.
- "Are You For 86¿" primeiro publicado em GLOBALHEAD

Estórias de Bruce Sterling

- "The Unfolding" (com John Shirley) INTERZONE; HEATSEEKER
- "Red Star Winter Orbit" com William Gibson OMNI, MIRRORSHADES
- "Mozart in Mirrorshades" com Lewis Shiner OMNI, MIRRORSHADES
- "Sacred Cow" em OMNI Janeiro 1993

Aprenda a fazer a sua home page

(Parte III)

Por Eduardo Cestari Campos

As dicas deste mês serão a respeito das extensões HTML (HTML extensions), e os exemplos serão baseados nos paginadores da Netscape e da Microsoft, que podem ser obtidos, respectivamente, acessando os endereços: http://www.netscape.com e http://www.microsoft.com

Podemos entender extensões HTML como tudo o que a especificação da linguagem HTML v2.0 não cobre. E neste caso, temos desde novos elementos e tags até novos atributos que estão sendo criados para melhorar e aprimorar o código HTML. Na verdade, estas modificações estão produzindo uma nova versão que está sendo chamada de 3.0.

É importante ter em mente que, dependendo do paginador utilizado, os resultados visuais podem ser bem diferentes para um mesmo código HTML que faça uso de extensões. Isto porque cada paginador reconhece um conjunto próprio de elementos, atributos e tags HTML que não estão presentes na especificação 2.0.

Mas qual o motivo para se usar extensões, se nem todos os paginadores são capazes de reconhecê-las?

A vantagem está exatamente nas facilidades e truques que estas extensões possibilitam, sem causar efeitos colaterais para o paginador que não souber tratá-las. Se um paginador encontrar um código HTML que não esteja presente na especificação que ele reconhece, a sua ação é simplesmente ignorar a presença do código, sem gerar erros. Interessante, não é?

Extensões do Netscape Navigator

A figura 1 é o resultado do código HTML do Exemplo 1, que utiliza os seguintes atributos do tag <BODY>:

- **BGCOLOR:** define a cor de fundo.
- **TEXT:** define a cor do texto.
- **LINK:** define a cor de um link ainda não visitado.
- **VLINK:** define a cor de um link já visitado.
- **ALINK:** define a cor que um link terá ao ser "clicado".

Todos estes atributos possuem valores pré-definidos que podem ser alterados ou não por você. Se forem utilizados estes atributos, devem ter como valor um número de 6 dígitos representado na base hexadecimal precedido de um caracter #. Estes dígitos correspondem a uma cor definida no padrão RGB composto por 3 cores básicas (Red, Green and Blue). Neste caso, cada componente do padrão RGB possui associado a si, 2 dígitos. Os 2 primeiros dígitos correspondem à cor vermelha (Red), os 2 dígitos seguintes à cor verde (Green) e os 2 últimos à cor azul (Blue).

Existe ainda um outro atributo do tag <BODY> que permite que o fundo de sua página seja preenchido com um padrão que você define. Olhando para a figura 2, podemos entender melhor o que acontece. Para obter o efeito deste exemplo basta você substituir o atributo BGCOLOR pelo atributo

Figura 1

EXEMPLO 1

```
<HEAD><TITLE>Exemplo 1 - Definindo a Cor de Fundo</TITLE></HEAD>
<BODY BGCOLOR="FFFFFF" TEXT="#000000"
 LINK="#ff0000" VLINK="#0000ff"
 ALINK="#00b000">
<H2>Exemplo de página definindo-se a cor de fundo!</H2><P>
<B>
Aqui você insere o corpo de sua mensagem e inclui os seus links<P>
<A HREF="nao_visitado.htm">Exemplo de link NãO visitado</A> - LINK="FF0000" que equivale à cor vermelha<P>
<A HREF="exemplo2.htm">Exemplo de link Já visitado</A> - VLINK="0000FF" que equivale à cor azul<P>
<A HREF="http://www.script.com.br">Exemplo de link ATIVADO</A> - ALINK="00B000" que equivale a uma das tonalidades da cor verde
</B>
</BODY>
```

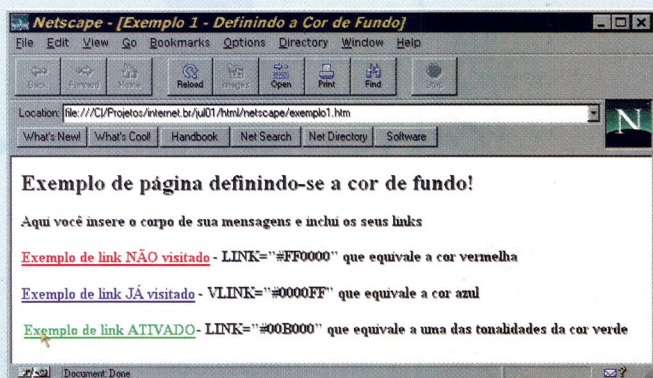
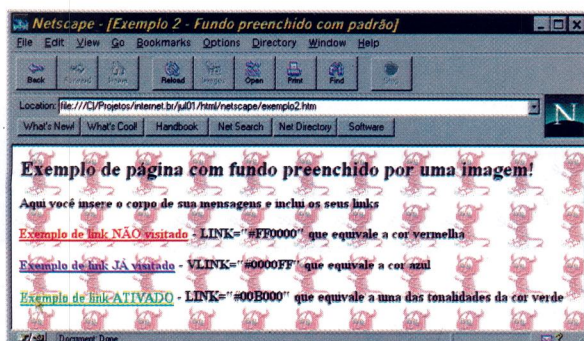



Figura 2

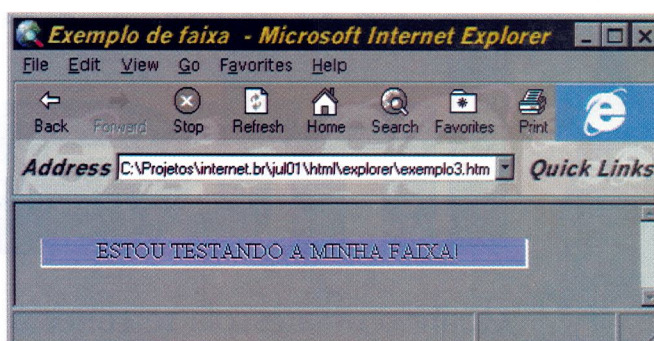



Figura 3

BACKGROUND e associá-lo a um arquivo de imagem que pode estar no formato jpg ou gif.

Como exemplo, podemos escrever: ***<BODY BACKGROUND = "imagem.gif"***

Extensões do Microsoft Internet Explorer

Agora veremos duas extensões que são reconhecidas pelo Microsoft Internet Explorer 3.0. A primeira delas é o tag <MARQUEE>. Com ele você pode colocar uma faixa decorativa com um texto animado em sua página!

Verifique o efeito que este tag produz, dando uma olhada na figura 3. Este resultado foi obtido com o código do Exemplo 2.

Uma outra extensão é o tag <BGSOUND> que permite ao paginador tocar o som de sua preferência, toda vez em que a página é acessada. Os atributos disponíveis são:

- **SRC**: define a localização do arquivo de som, que pode ser dos tipos: WAV, AU ou MIDI.
- **LOOP**: define o número de vezes que o arquivo será lido. Pode ser atribuído o valor "INFINITE" fazendo com que o arquivo seja lido infinitas vezes.

Por exemplo:

<BGSOUND SRC= "laser.wav" LOOP=5>

Isso faz com que toda vez em que a página seja acessada o arquivo laser.wav seja executado 5 vezes.

Eduardo Cestari Campos (eduardo@script.com.br) é Engenheiro Eletrônico.

EXEMPLO 2

<HEAD><TITLE> Usando uma faixa </TITLE></HEAD>
<MARQUEE ALIGN=MIDDLE BEHAVIOR=SCROLL BGCOLOR=#0000FF DIRECTION=RIGHT HEIGHT=20% WIDTH=80% HSPACE=10 VSPACE=10 LOOP= INFINITE SCROLLAMOUNT=2 SCROLLDELAY=20>ESTOU TESTANDO A MINHA FAIXA!</MARQUEE>

Este tag possui vários atributos, e por isso é um pouco mais complexo do que os outros exemplos. Veremos agora o que significa cada um destes atributos:

- **ALIGN:** usado para alinhar a faixa. Pode assumir os valores: LEFT, RIGHT ou MIDDLE.
- **BEHAVIOR:** define a animação do texto. Pode assumir os valores: SCROLL, que faz o texto passar por toda extensão da faixa em um movimento horizontal até sumir; SLIDE indica que o texto deve passar pela faixa, mas parar ao atingir um dos cantos; e por fim o último valor é ALTERNATE, que pode ser usado para fazer com que o texto se alterne entre os lados esquerdo e direito da faixa.
- **BGCOLOR:** indica a cor da faixa. Assume valores equivalentes ao do atributo BGCOLOR do tag <BODY>.
- **DIRECTION:** indica para que direção o texto deve se encaminhar. Pode assumir os valores: LEFT ou RIGHT.
- **HEIGHT / WIDTH:** definem, respectivamente, a altura e a largura da faixa. Os valores são indicados em percentuais relativos à janela do paginador.
- **HSPACE/VSPACE:** definem as margens que delimitam as distâncias vertical (margem superior) e horizontal (margem esquerda) onde a faixa deve ser posicionada. Os valores são expressos em pixel.
- **LOOP:** define o número de vezes que a animação será repetida. Pode ser atribuído o valor "INIFINITE" animando o texto por um número infinito de vezes.
- **SCROLLAMOUNT / SCROLLDELAY:** regulam a velocidade do texto. O primeiro controla a quantidade de informação que será movimentada (quantos pixels serão movidos entre um desenho e outro). Os valores entre 2 e 5 apresentam uma boa resposta. O segundo define os intervalos entre cada desenho. Este valor é medido em milésimos de segundos, e um valor em torno de 20 é bastante razoável.

DEFININDO AS CORES

- A menor intensidade possível para uma componente do padrão RGB é 00 (zero, zero). A intensidade máxima é FF. O efeito produzido por cada cor é acumulativo e fornece a cor resultante que é visualizada.

BRANCO é equivalente a: #FFFFFF

PRETO é equivalente a: #000000

- Uma vez definida a cor de um atributo, ela é válida para todo o documento, portanto não é possível com estes atributos criar textos e links com cores que variam ao longo do seu hipertexto

Educação e .BR - Parte 2

Internet e

Quando uma escola se conecta à Internet, um novo mundo de possibilidades se abre diante de alunos e professores. Não mais falamos, a partir daí, de alguns instrumentos didáticos como um livro ou uma enciclopédia; falamos de uma infinidade de livros e de sites que o aluno pode visitar; de uma nova realidade de conceitos, representações e imagens com as quais o aluno passa a lidar e que vão ajudar a desenvolver outras habilidades, capacidades, comportamentos e até processos cognitivos que a escola tradicional não previa e que o mundo pós-moderno já exige dele.

Por Andrea Cecilia Ramal

Além disso, os conteúdos que chegam pela Internet se tornam mais interessantes e atraentes do que quando apresentados em livros ou apostilas, material já tão conhecido pelos alunos; aprender pode se tornar algo divertido, realístico e mais significativo.

Pensemos, por exemplo, numa aula de literatura em que o aluno visite a home page de seu escritor preferido e escolha, ele mesmo, as poesias que lerá; outros poderão preferir visitar uma biblioteca e escolher romances de qualquer período literário. Na aula de História, todos se deslocam para um site que propõe a reconstrução de ambientes da época estudada; nas atividades de criação, além dos conhecidos textos, pode-se variar com a elaboração de histórias em conjunto que reúnam narração, imagem e sons, e assim por diante.

Considerando que, no mundo futuro, o indivíduo precisará, mais do que saber coisas, saber aprender, dominar os processos pelos quais vier a se aproximar do conhecimento e da informação - pois viveremos num mundo em que será necessário acessar a uma multiplicidade de informações, e aprender permanentemente será fundamental, uma grande possibilidade da escola conectada à Internet está justamente no desenvolvimento desse gosto pela pesquisa e pelo saber.

Os conteúdos programáticos e os currículos

A conexão da sala de aula à Internet faz com que o universo de conhecimentos se amplie. Ao navegar no ciberespaço, o aluno tem acesso a um sem-número de informações, com a vantagem delas serem provenientes de diferentes culturas, indicadoras de diferentes visões de mundo e de significações diversas. Isso abre os horizontes do ensino.

Com tal diversidade de conteúdos, o currículo terá que passar por algumas modificações. Não poderemos mais falar de uma grade curricular fixa ou de um currículo básico que estabeleça determinados conteúdos e exclua outros. Com essa queda de barreiras nas informações e com a superação dos limites entre as diversas áreas do conhecimento, estaremos nos aproximando cada vez mais de um currículo aberto e flexível, que permita a incursão nos múltiplos campos da cultura humana, e de cuja elaboração o aluno deva necessariamente participar - sendo o professor o orientador desse complexo processo.

Um dos grandes desafios para a ação do professor será, então, a sistematização dos conteúdos apreendidos, para que tamanha abertura do processo não leve ao extremo oposto e, ao invés de um único currículo, acabemos com tantos currículos quantos forem os alunos de cada classe.

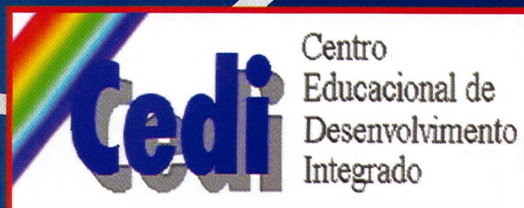
Essa ampliação do currículo permitirá um redirecionamento das propostas interdisciplinares e transdisciplinares. Não haverá mais lugar para os conteúdos ensinados isoladamente, os saberes estagnados, a compartimentalização.

Educação

Deverá se ter especial cuidado, ainda, com a possibilidade de ocorrer uma aproximação apenas superficial das informações. Quem navega já deve ter se percebido alguma vez nessa situação: as horas de consulta passam e, no fim das contas, muitos sites interessantes foram visitados, mas foram percorridos apenas "por alto", sem que nada além das belas imagens e das home pages interessantes tenha sido acrescentado. Poderíamos fazer a comparação com alguém que passa todo o dia de estudos maravilhado numa biblioteca, apenas folheando os livros. É preciso que o fascínio inicial vá dando lugar a um interesse efetivo pelo material que se consegue na rede, que leve ao crescimento pessoal e cultural, ao invés de se ficar apenas no nível da mera curiosidade. Para isso, será imprescindível que estejam bem definidos os caminhos possíveis a tomar, assim como os objetivos que se pretende alcançar com os projetos realizados.

Mudando o currículo e a forma de acesso ao conhecimento, deverão mudar, também, os processos de avaliação, para levar em conta essas novas realidades, além de uma heterogeneidade natural das turmas que será acentuada, já que em determinados momentos haverá diferentes níveis de informação entre os alunos.

Encontrar os caminhos para essa nova ação pedagógica é a tarefa que o momento coloca para os educadores de hoje. A Internet é, ao mesmo tempo, instrumento e objeto desse estudo.

A conexão da sala de aula à rede da informação e da comunicação nos coloca diante do desafio de não apenas adaptar a escola ao contexto de hoje, mas principalmente transformá-la num espaço mais capaz de formar cidadãos envolvidos de maneira ativa e crítica na sociedade. Isso ocorrerá se a utilização da Internet for orientada por uma filosofia que busque a formação de homens e mulheres interessados na valorização do ser humano e na construção de um mundo que garanta o bem-estar de todos.

Entrevista:
Professor Ricardo Bragança Pinheiro Tammela

Ricardo Tammela é formado em Arte-educação. Até 1994, ele trabalhava no CEDI (Centro Educacional de Desenvolvimento Integrado) como professor de Artes e tinha apenas algum contato com Informática. Quando o colégio decidiu investir nessa área, ele recebeu formação especial e passou a coordenar o setor de Informática Educacional. Lá trabalha em tempo integral e contribui com a construção de um dos projetos pioneiros em termos de conexão de escolas à rede. Esse trabalho pode ser visitado no endereço http://www.coginst.uwf.edu/~cedi/index.htm. Para Ricardo, "O compromisso ético, o respeito aos diferentes valores e culturas, a construção de uma relação de troca com parceiros, a responsabilidade no manejo da informação e a valorização de nossa identidade cultural são aspectos que podem ser trabalhados no laboratório de Informática e nos projetos com a Internet".

.BR: Como é o trabalho do laboratório de informática do CEDI?

Ricardo Tammela: Nossa ação é sempre integrada à sala de aula; trabalhamos junto aos professores, para que os conteúdos programáticos regulares sejam desenvolvidos através da informática. Portanto, a informática entra no CEDI como uma valiosa ferramenta, um meio para atingirmos nossos objetivos pedagógicos. A sala de aula é transformada num ambiente multimídia, global e interdisciplinar, numa oficina onde o aluno passa a ser agente de seu processo de ensino-aprendizagem, e o professor, um interlocutor desse processo.

.BR: Você considera que, em função disso, mudam as relações professor/alunos?

Ricardo Tammela: Sim, as relações são transformadas, e se constrói uma relação de parceria e de cumplicidade. Perceba que não estamos falando de teorias inéditas: a Informática apenas viabiliza e acelera esse processo. Neste ambiente, o aluno não se sente minimizado ou estranho ao meio, pois utilizamos recursos que são totalmente comuns a eles, e o Laboratório de Informática passa a ser uma extensão de sua vida. Além disso, a construção do conhecimento é coletiva; todos os trabalhos são desenvolvidos a partir de projetos e em grupo (às vezes grupos virtuais, compostos por alunos do CEDI e de outros colégios brasileiros ou estrangeiros), tudo isso na busca de um equilíbrio de descobertas e conhecimentos.

.BR: Como funciona o Projeto CEDI'nternet?

Ricardo Tammela: Esse projeto surgiu quando começamos a acessar a Internet. Aplicamos alguns dos projetos que já desenvolvemos a partir de uma Home Page, como o "Projeto Poesia", o "Projeto Profissão" e eventos como "De Olho no Céu". Nosso interesse foi o de levar à Internet a possibilidade de interação e construção de conceitos científicos. Não tinha muito sentido colocarmos uma página apenas de propaganda do Colégio (isso seria subpotencializar as possibilidades que a Internet abre para a Educação). Temos ainda uma parceria com a UWF (University West Florida), e isso está sendo muito importante.

.BR: Vi na Home Page de vocês que o trabalho é feito num sistema de monitoria. Conte um pouco sobre isso.

Ricardo Tammela: O Projeto CEDI'nternet é todo desenvolvido pelo Núcleo de Monitoria do Laboratório de Informática, que é composto por alunos de 8ª série do 1º grau e 1ª série do 2º grau. Eles têm sob sua responsabilidade inclusive garantir a padronização das páginas, revisar o material, e tudo dentro dos cronogramas. Os próprios alunos propõem a abertura de novos projetos, discutem sua viabilidade e se responsabilizam pelo seu desenvolvimento. Isso faz parte de uma de nossas premissas, que é educar para o trabalho.

.BR: O que mudou no CEDI a partir da conexão na Internet?

Ricardo Tammela: Com a Internet, aumentamos a possibilidade de parcerias, acrescentamos aos nossos projetos com outros Colégios a perspectiva gráfica, apontamos para uma possibilidade de trabalho profissional para nossos alunos, e aumentamos suas possibilidades de pesquisa. O acesso à informação ficou muito mais fácil e imediato. É claro que se o aluno não souber como e onde procurar, e o que fazer com a informação, a Internet não terá servido de nada. É fundamental que o aluno saiba, a partir da informação, construir o seu conhecimento. A Internet é um valioso instrumental para isso.

.BR: Você indica algum site interessante que possa ser visitado por professores?

Ricardo Tammela: Obviamente o primeiro que indicaria é o nosso, pela perspectiva de realizar com o professor um projeto em parceria. Mas outros sites interessantes são o da Folha de São Paulo (http://www.folha.com.br), que tem uma área de pesquisa com informações relevantes, o site da Ciência Hoje (http://ciencia.org.br), o do Kidlink (http://www.interop.com.br/~localnet/kidlink), e o da Kanopus (http // www.kanopus.com.br), provedor de Curitiba.

Andrea Cecilia Ramal (aramal@openlink.com.br) é Mestre em Educação pela PUC-Rio e especialista em Informática Educacional

Ouvindo um aluno:

Antonio Garcia Couto - 1ª série do 2º grau - Coordenador do Núcleo de Monitoria do Laboratório de Informática do CEDI

"Como monitor, eu trabalho coordenando o desenvolvimento das Home Pages do CEDI. Adoro o que faço. Acho que a união estudo-informática é uma coisa ótima, porque você sai do ambiente monótono da sala de aula para um ambiente descontraído de um laboratório de Informática. A nível de informação, a Internet é uma ótima parceira da sala de aula, e quando os alunos juntam essas duas coisas, eles unem o útil ao agradável!"

Sites recomendados:
O meu (http://www.geocities.com/SiliconValley/6354),
o do CEDI, o do Gilberto Gil (http://www.gilbertogil.com.br),
o do Marcos Pinto (http://www.compuland.com.br/marcosjp).

O que é exatamente TCP/IP

Vamos conhecer um pouco mais do protocolo de comunicações que implementa a Internet

O protocolo TCP/IP ultrapassou as melhores expectativas de seus próprios criadores ao superar todas as fronteiras e viabilizar a Internet

Por Edmundo Lopes Cecilio

TCP/IP é um protocolo para comunicação de computadores, ou melhor, é uma "pilha" de protocolos.

Um protocolo nada mais é do que um conjunto de regras que governa uma conversação. Vamos utilizar um exemplo bastante simplificado para que tenhamos uma clara visualização do que é um protocolo. Suponhamos que um turco queira conversar com um japonês. Se um não souber falar a língua do outro, mas ambos souberem falar, digamos, inglês, eles podem se utilizar do protocolo inglês para se comunicar.

De forma análoga, computadores que se utilizam de algum tipo de meio físico para se comunicar precisam empregar um protocolo. Caso não seja possível a conversação de dois computadores por intermédio de um mesmo protocolo, é então necessária a utilização de um conversor de protocolos (conhecido como gateway) para as devidas conversões e adaptações.

Um protocolo para comunicação de computadores é, na realidade, organizado em diversas camadas de programas, umas sobre as outras, englobando, freqüentemente, vários protocolos. Por essa razão é comum o emprego do termo "pilha de protocolos", em vez de simplesmente "protocolo".

A Pilha de Protocolos TCP/IP

Apesar de ser conhecido popularmente como TCP/IP, o que existe é, na verdade, uma pilha de protocolos que inclui diversos protocolos, dos quais o TCP (Transmission Control Protocol) e o IP (Internet Protocol) são os mais importantes. Essa pilha é dividida em quatro camadas principais: Aplicações, Transporte, Rede e Enlace, além da camada Física, que é composta pelas placas de interface de rede e o meio físico de comunicação.

A Figura 1 nos ajuda a visualizar a arquitetura em camadas da pilha TCP/IP.

Além dos componentes da pilha TCP/IP, podemos também observar, nessa mesma figura, a forma pela qual são estruturadas as comunicações em uma rede baseada em camadas de protocolo. Cada camada se comunica (de forma lógica) com a sua equivalente em outro computador por intermédio de seus protocolos. Assim, em uma comunicação, teremos os protocolos da camada de Aplicações, de Transporte, de Rede e de Enlace sendo executados em conjunto. A conexão física, onde os bits são efetivamente transmitidos (na forma de sinais elétricos), é estabelecida apenas entre as placas de interface rede, por intermédio de algum tipo de meio físico de comunicação.

Até chegar ao meio de comunicação, no entanto, os dados do usuário, gerados nos programas que são executados na camada de Aplicações, devem ser transferidos de camada em camada, conforme ilustrado pelas setas verticais da Figura 1.

Vamos exemplificar, passo a passo, uma transferência de dados via TCP/IP entre dois computadores.

Na máquina de origem, os dados gerados pelo programa em execução são entregues à camada de Aplicação. Esta adiciona um cabe-

çalho a esses dados, compondo a unidade de dados da camada de Aplicações - a mensagem. Na máquina de destino, o protocolo da camada de Aplicações se utilizará dos dados desse cabeçalho para aplicar o tratamento adequado aos dados recebidos do usuário. É a execução do protocolo de Aplicações.

Continuando o caminho de transmissão, a mensagem é passada à camada de Transporte, que por sua vez adiciona seu cabeçalho. Este será utilizado na execução do protocolo de Transporte. Nessa camada, dependendo do protocolo de transporte utilizado (são dois: o TCP e o UDP - User Datagram Protocol), a unidade de dados (mensagem + cabeçalho de

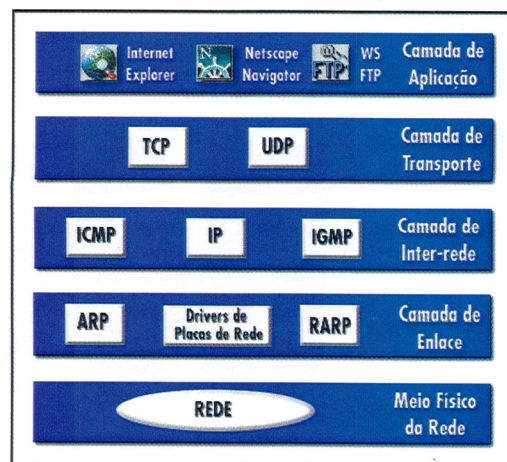
Transporte) pode ser o segmento, quando o TCP é utilizado, ou o datagrama, no caso do UDP. Após aprontar sua unidade de dados, a camada de Transporte a entrega à camada de Rede. Esta, por sua vez, acrescenta o seu cabeçalho, constituindo o pacote, forma pela qual é conhecida a unidade de dados da camada de Rede.

O pacote da camada de Rede será entregue à camada de Enlace, que constrói, pela adição de seu cabeçalho e de um fecho, a sua unidade de dados, chamada quadro. Como exemplos da camada de Enlace, podemos citar Ethernet, Token Ring, FDDI, Frame Relay, etc.

Finalmente, a camada de Enlace passa o quadro à camada Física, que cuidará de todos os detalhes eletro eletrônicos da transmissão do mesmo pelo meio físico da rede em questão. A unidade de dados da camada Física é o bit.

A Figura 2 ilustra o processo descrito acima. Podemos ver cada um dos cabeçalhos acrescentados, camada por camada. Os cabeçalhos, conforme foi citado anteriormente, transportam as informações que permitem aos protocolos de cada camada desempenharem suas funções. Essa estruturação da comunicação prega que, em princípio, a unidade de dados da camada superior não tem seu conteúdo analisado no processamento da camada inferior. Ela é simplesmente inserida na área destinada à "carregamento" (payload) da unidade de dados da camada inferior em questão. Quando os dados são recebidos pela máquina de destino, todas as operações descritas anteriormente são repetidas na ordem inversa. A camada Física recebe os bits do meio físico e os envia à camada de Enlace, que reconstitui o quadro. Esta, após extrair os dados (cabeçalho e fecho) do quadro que dizem respeito somente ao protocolo da camada de Enlace, entrega o pacote à camada superior, de Rede.

A camada de Rede, por sua vez, retira os dados do cabeçalho de Rede, realizando sobre os mesmos o processamento do protocolo de Rede, e passa o restante dos dados (segmento ou datagrama) para a camada de Transporte. Esse procedimento é repetido até a restauração dos dados do usuário pelo programa em execução na camada de Aplicação.

Podemos então dizer que o princípio que rege a organização de protocolos em camadas é que, no destino, cada camada deve receber

Principais protocolos dessa pilha

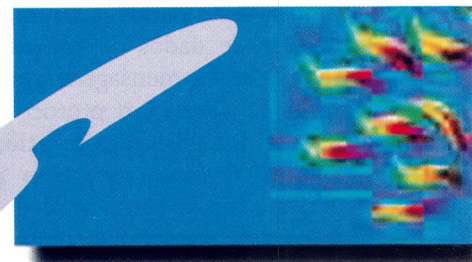
exatamente o mesmo objeto que sua correspondente preparou na origem. Ainda, informações necessárias à operação do protocolo da camada em questão são acrescentadas aos dados da camada superior, na forma de cabeçalhos e fechos, formando as suas unidades de dados.

Em outras edições vamos explicar mais detalhadamente cada uma das camadas da pilha TCP/IP, bem como analisar alguns sinais de exaustão na sua utilização.

Edmundo Lopes Cecilio é Engenheiro de Computação e mestrando em Ciência da Computação do Departamento de Informática da PUC-Rio.

O TCP/IP É UM PADRÃO ABERTO

Além de ser um protocolo simples, o TCP/IP alcançou grande sucesso por ser um padrão aberto, ou seja, de domínio público. Foi criado um grupo na empresa americana de telecomunicações AT&T, chamado INTERNIC (Internet Network Information Center), que é o responsável por administrar os detalhes relativos ao funcionamento da Internet, além de distribuir a documentação referente aos padrões dos protocolos da pilha TCP/IP. Essa documentação, que inclui propostas, padrões e até mesmo rascunhos sobre tudo o que diz respeito à Internet e ao TCP/IP é reunida em uma série de relatórios técnicos denominados RFC (Request For Comments), enumerados seqüencialmente, de acordo com suas datas de publicação (veja "Internet Fácil", no Guia da internet.br no 1). Para obter ou simplesmente consultar uma RFC, visite o site http://www.internic.net/ds/dspg1intdoc.html.

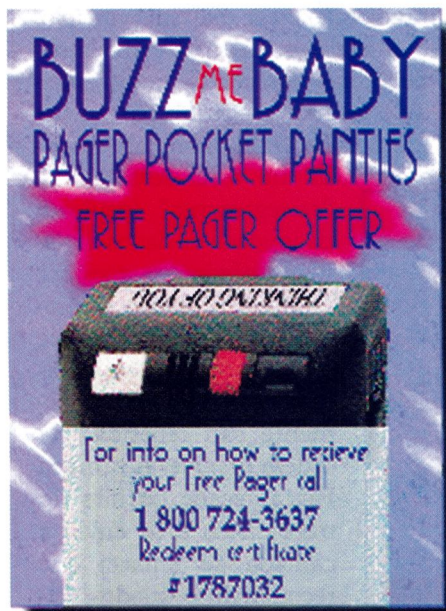
NET news

Sexo via pager? Essa é boa!

Uma nova mistura explosiva entre sexo e telecomunicação já está se tornando um sucesso nos EUA - é o "Buzz me Baby".

Esse singelo aparelho é nada mais do que um pager anatômico que funciona no modo "vibra-call".

A mulher o coloca em uma espécie de bolsinho estrategicamente localizado e assim quando o parceiro quiser se fazer lembrar ele simplesmente envia uma mensagem e aí...

O que nos aguarda no futuro...

Se você se interessar por mais informações: http://www.amug.org/pwps/Buzz_Baby/fsff.html

Solidariedade Digital

A provedora de acesso MTEC-net inicia implantação de acesso à Internet para escolas e comunidades carentes.

A idéia surgiu após o ingresso no Comitê para Democratização da Informática (CDI), que tem como objetivo a popularização da informática e suas tecnologias.

Essa iniciativa é sem dúvida um bom exemplo para as demais empresas do setor. A Internet pode ser uma poderosa ferramenta a favor da Educação das populações mais carentes.

Intercast Industry Group

Intercast já está no ar

Vocês se lembram da Intercast (Internet e televisão - Guia da Internet.br 1.03)? Pois é, eles não perderam tempo e já estão entrando no ar. As redes de TV CNN e NBC começarão a transmitir neste mês de julho programação para ser vista nos PCs, utilizando tecnologia Intercast.

A NBC produziu mais de 70 horas de programação para a cobertura dos jogos olímpicos. A capacidade dos telespectadores de interagir com a programação de TV já está se tornando uma realidade. A proposta da Intercast é justamente esta, fazer broadcast da interatividade.

A famosa CNN oferecerá um detalhamento das notícias, com a utilização da Intercast. O texto completo referente à notícia assistida estará acessível com um simples clique de mouse. Fantástico não?

Os chips que permitem essa brincadeira, a recepção de sinais de TV junto com páginas de Web, são fabricados pela Intel e já estão sendo comercializados nas máquinas produzidas pela Compaq. A Sony e a AST já iniciaram a produção de computadores que utilizam a tecnologia Intercast.

HOT web sites

Os mais quentes da Web

A empresa californiana Web21 está oferecendo uma lista dos sites mais freqüentados no WWW. Esta lista é gerada em função da quantidade de acessos ao site, sendo atualizada semanalmente. A Web21 tem uma proposta mais ampla, pois oferece um serviço que mede o tráfego sobre o site de uma dada empresa, comparando-o com empresas que atuam no mesmo setor. Este IBOPE eletrônico dentro do cyberspace mostra que as empresas que possuem presença eletrônica não estão brincando! Elas estão sedentas por informações que forneçam alguma vantagem competitiva.

Vale a pena verificar http://www.100hot.com

Consulta Rápida

Agora você pode tirar suas dúvidas relativas à linguagem HTML e ao Netscape Navigator 2.0, com o Guia de Consulta Rápida publicado pela Novatec (novatec@originet.com.br). Em suas 32 páginas, o Guia de Referência sobre HTML aborda diversos temas sobre a linguagem, tais como listas, frames, formulários e muito mais.

O próximo lançamento programado pela Novatec trará, adivinhem o quê¿ , a linguagem Java, além de Java Script.

E a guerra continua... =;()

Microsoft está apontando seus mísseis de modo bastante agressivo em direção à Netscape. A estratégia dos discípulos do Bill está totalmente voltada para a Internet, e eles estão totalmente mobilizados na recuperação do tempo perdido - os coitados voltaram a levar sacos de dormir para não precisar voltar para casa, dormem na própria Microsoft.

Em fevereiro de 96 foi criada uma Divisão para tratar da Plataforma Internet, composta nada mais nada menos de 2.500 empregados. Apenas esta divisão comporta uma Netscape, um Yahoo e mais algumas outras empresas do cyberspace juntas. Os principais produtos da empresa serão adaptados de modo a funcionarem nas "Intranets", permitindo assim o trabalho simultâneo em um mesmo documento ou planilha. Neste exato momento a Microsoft lança a versão 3.0, beta 2 do Internet Explorer, que entre outros melhoramentos roda aplicações Java muito mais rápido que o Netscape Navigator 3.0. Esta versão pode ser obtida gratuitamente em http://www.microsoft.com. Vale a pena conferir.

Web assusta seu criador

Tim Berners-Lee, o inventor do World Wide Web, está gratificado pela aceitação mundial da Web, e ao mesmo tempo bastante desapontado pelo rumo que a publicação de documentos em hipertexto vem tomando na grande rede. Quando ele projetou o HTML, a linguagem utilizada na Web tinha em mente afastar os usuários da Internet dos detalhes que envolvem a publicação de documentos, imaginava que não seria necessário aprender endereços "http://" e os comandos de formatação HTML. A edição de hiperdocumentos HTML ligados entre si deveria ser uma tarefa banal, como a realizada em processadores de texto, bem diferente de como é realizada hoje. Imaginem um processador de texto que ao invés de simples cliques de mouse para formatar um parágrafo, fossem necessários digitar códigos de controle manualmente tal como é feito atualmente na edição de documentos HTML. Paralelamente, os links de hipertexto que interligam os documentos não deveriam ser editados artesanalmente, tal como é feito atualmente. A sintaxe de URL, responsável pelos links entre documentos, é desaconselhada para consumo humano, ela foi desenvolvida para máquinas.

NET news

Java's
got the Joint jumpin'!
Jam with Sun & House of Blues New Media online during the Olympics.
Tcl/Tk: Create Web Apps in Internet Time
Web NFS(tm): The filesystem for the WWW
Smithsonian Award winner Ivan E. Sutherland
SunWorld OnLine
What's new!
JAVA

Downsize para os PC's

O diretor executivo da Sun Scott McNealy luta fervorosamente pelo crescimento dos computadores de baixo custo para acesso à rede mundial, conhecidos como "network computers". Seu alvo principal é a dupla Microsoft/Intel, que engenhosamente criou o modelo "Wintel". Esses computadores de rede baseados na Internet são projetados para acessarem os dados e os programas a partir de servidores de Web, não necessitando de armazenamento local. McNealy prega que a melhor maneira de você fazer o próximo upgrade de sua máquina é tirando o Windows95, o CDROM e o disco rígido, ou seja, faça downsize do seu PC e utilize a Internet para receber aplicações, como um processador de texto Java. Imaginem isso sendo utilizado daqui do Brasil, com o estado atual de nossas linhas telefônicas? Minutos antes de você imprimir sua carta, pimba... a linha cai! Estou fora!

Seja provedor de você mesmo

Está cada vez mais fácil para as pequenas empresas americanas possuir seu próprio site de Web. A Intel, em parceria com a MCI, está oferecendo um pacote por cerca de $10,000, constituído de uma máquina equipada com um chip Pentium Pro, sistema operacional Windows NT, um roteador Cisco e servidor de Web da Netscape. Faz parte ainda deste pacote a linha de comunicação de alta velocidade de 1 Mbps, que pode ser contratada da MCI por cerca de $1,000 a $1,300 por mês. No Brasil os preços de uma linha de comunicação de 64 Kbps oferecida pela Telerj e o acesso à Internet situam-se em R$ 3.000. Uma pena!

Fusões, aquisições, junções etc...

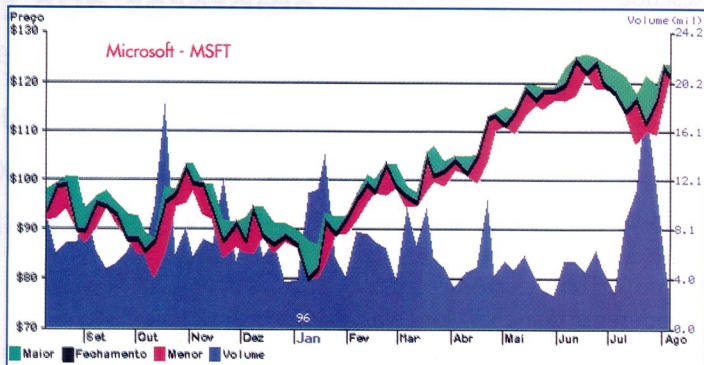
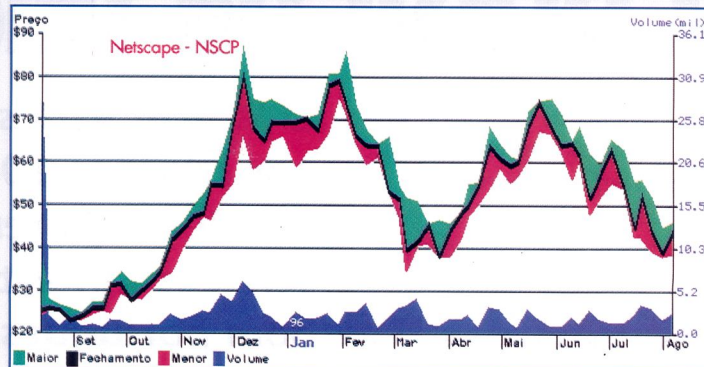
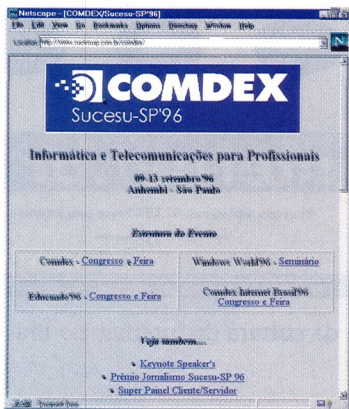
A empresa Excite Co., responsável pela criação da ferramenta de busca Excite, que vocês já devem ter utilizado, comprou o Grupo McKinley, criador do Guia Online Magellan, por $10 milhões. Esta é a primeira de uma série de fusões que serão realizadas no setor de ferramentas de busca, pois tudo indica que este mercado não comporta uma grande quantidade de empresas dedicadas à localização de informações no Web.

O faturamento gerado por este tipo de empresa é proveniente basicamente da venda de espaço publicitário. As duas empresas juntas, Excite e Magellan, recebem atualmente a visita de aproximadamente 4 milhões de cybernautas. O famoso Yahoo recebe 6 milhões de visitas diárias enquanto que o Lycos e o Infoseek recebem 4 milhões de acessos cada. Apesar do mercado publicitário na Web atualmente ser bastante reduzido, ele será bastante disputado.

E a guerra continua...II =;()

Há exatamente um ano atrás, no dia 16 de agosto de 1995, a Netscape abriu seu capital ao público oferecendo 5 milhões de ações a US$ 14,00 cada. Apostando que a empresa seria a provável "dominadora" da Internet, os investidores não perderam tempo e acabaram provocando uma corrida jamais vista em Wall Street, fazendo com que suas ações chegassem a US$80,00.

Agora, em agosto de 1996, essa febre pelos papéis da empresa esfriou. O motivo? A Microsoft descobriu a grande Rede, e alocou uma verdadeira tropa de choque com um único objetivo - dominar a Internet. A pressão é tanta, que mesmo os relatórios da Netscape indicando vendas recordes no segundo trimestre de 1996, suas ações agora não passam de US$ 43,00, deixando seus acionistas muito preocupados.

Enquanto isso, a saúde financeira da Microsoft continua inabalável...

Inscreva-se na COMDEX/Sucesu 96 via Internet

A COMDEX/Sucesu 96, um dos maiores eventos de informática da América Latina, já traz novidades antes mesmo de começar. Visitando o site http://www.sucesusp.com.br/comdex, além de obter todos os detalhes como lista de expositores da feira e eventos paralelos, você poderá fazer a sua inscrição no congresso! É só escolher as palestras, preencher o formulário e escolher uma das formas de pagamento disponíveis.

Os organizadores garantem que os internautas terão total segurança no pagamento através de cartão de crédito, pois a página com a ficha de inscrição está armazenada em um servidor conhecido como Netscape Secure Server, que garante toda a segurança dos dados transmitidos através de um sistema de criptografia.

A COMDEX/Sucesu será realizada de 9 a 13 de setembro em São Paulo.

O Brasil na teia - Histórias

O WWW está sendo povoado por criações 100% nacionais. Hoje, os brasileiros já têm à sua disposição serviços fantásticos, e o melhor: em bom português. São pessoas ou empresas que trazem para a Internet no Brasil, o que há de melhor na grande teia. O Guia da internet.br mergulhou na Web e trouxe para vocês a história de um desses sites de sucesso

Nas vésperas de completar dois meses de funcionamento, o site brasileiro NetCard obteve mais de 22.000 acessos. Qual será o segredo deste sucesso? Para responder a esta pergunta e outras mais o Guia da internet.br conversou com os criadores do site, Renata Torres e Marcos Resende.

.BR - O que é o NetCard?

Marcos - O NetCard é um site onde as pessoas podem enviar e receber cartões eletrônicos através da Internet. O serviço combina e-mail com WWW. As pessoas são avisadas da existência de seus cartões através do correio eletrônico, mas para poderem visualizá-los elas têm que acessar as páginas do NetCard.

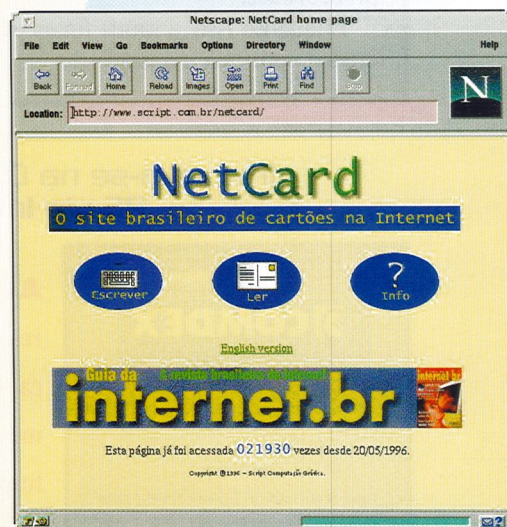
Renata - O cartão é composto por uma imagem e um texto que é escrito pelo remetente . O NetCard oferece uma grande variedade de imagens, desde figuras com temas de amor e amizade até fotos de vários lugares do Brasil. Atualmente, o site possui mais de 180 imagens disponíveis. E o legal é que tudo isso é de graça.

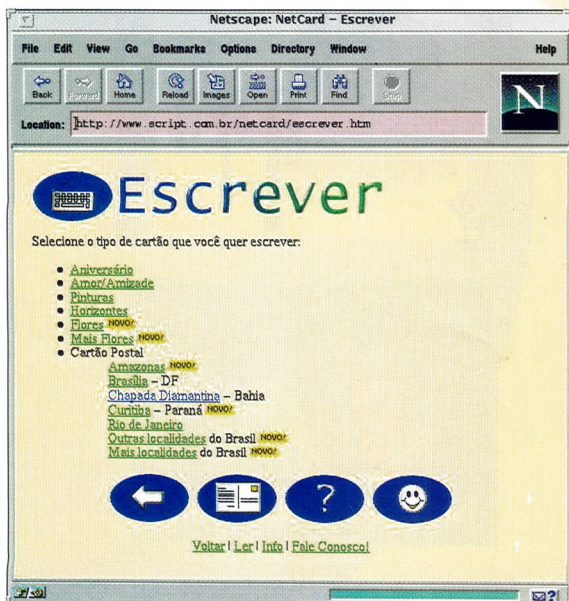
.BR - Como surgiu a idéia de fazer este site?

Renata - A idéia surgiu da vontade de trazer para a Internet brasileira um serviço que só existia em sites estrangeiros. Muitos brasileiros não dominam bem o inglês, e não é justo que estas pessoas não possam aproveitar serviços interessantes como este por causa da barreira do idioma. Como nós sempre utilizamos este tipo de serviço no exterior, pensamos: por que não desenvolver um site para brasileiros cuja qualidade fosse igual ou superior a dos outros?

.BR - O serviço é gratuito, não é? Qual é o retorno que vocês estão tendo com ele?

Renata - O maior retorno que nós temos é o prazer de ver nossos usuários satisfeitos e felizes por poderem contar com nosso serviço. Mas é claro que temos a expectativa de um retorno financeiro, que virá através de anúncios em nossas páginas.

Marcos - No exterior é comum encontrar páginas com anúncios, imagens clicáveis que levam você ao site do anunciante. Aqui não Brasil são poucas as páginas com anúncios, mas em breve isso também vai fazer parte da cultura da Internet no Brasil.

.BR - O sucesso do site surpreendeu vocês?

Marcos - O sucesso nós esperávamos, o que nos surpreendeu foi a rapidez com que ele aconteceu. Em menos de um mês nós tivemos mais de 13.000 acessos, o que dá uma média de mais de 400 acessos por dia. Atualmente nós já temos mais de 22.000 acessos e foram enviados mais de 11.000 cartões. Se você considerar que uma pessoa envia e a outra lê, esses números mostram que nosso serviço está

de sucesso 100% nacionais

sendo realmente utilizado, pois as pessoas poderiam acessar o site e ir embora sem fazer nada.

.BR - Como foi a receptividade dos usuários do serviço?

Renata - No geral a receptividade foi ótima, as pessoas elogiam bastante o bom gosto do site, a facilidade de uso, a rapidez e a idéia em si. Mas é claro que sempre tem alguém que não entende muito bem as coisas. Por exemplo, algumas pessoas pensaram que nós tínhamos emitido algum tipo de cartão de crédito em seu nome sem nenhuma autorização. Mas o mais gratificante foi ver os nossos usuários querendo colaborar com a gente, enviando imagens por e-mail ou até mesmo fotos pelo correio tradicional. Uma boa parte das imagens do site veio da colaboração dos usuários.

.BR - Em relação à parte técnica, o que existe de programação por trás do NetCard?

Marcos - A parte de programação do NetCard é relativamente simples. Ao invés de utilizar tecnologias modernas como Java, que ainda não é suportado por todos os browsers, nós utilizamos a tecnologia de scripts CGI (Common Gateway Interface). Com scripts CGI todo o processamento fica a cargo do servidor, e com qualquer browser você obtém o mesmo resultado. No NetCard existem dois scripts principais: um que cuida do envio e criação do cartão e outro que cuida de mostrar o cartão para leitura.

.BR - Quais foram os softwares utilizados no desenvolvimento do site?

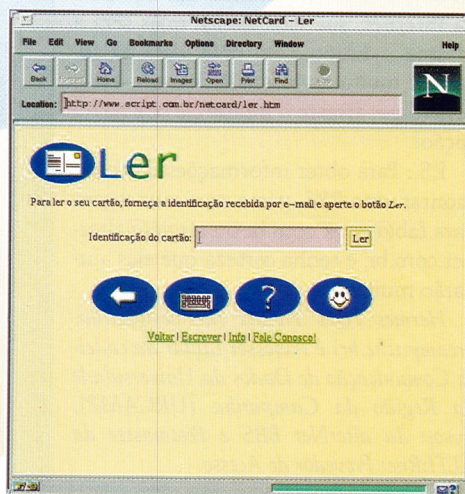
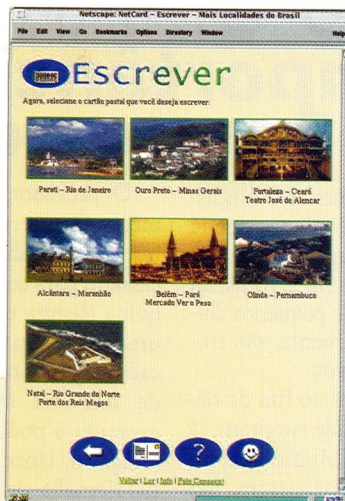
Renata - No design do site foi usada uma miscelânea de softwares para edição de imagens, como o Corel PhotoPaint, PaintShop Pro e, principalmente, o Adobe Photoshop e seus maravilhosos plugins, como o Alien Skin e o Kai's Power Tools. Quanto a editores HTML, utilizamos somente o CMED, um editor simples e funcional. Todo o trabalho foi feito em dois 486 com Windows95.

.BR - Quais são as idéias para o futuro do NetCard?

Marcos - O site já possui uma versão em inglês e em breve pretendemos fazer uma versão em espanhol, assim o NetCard pode se tornar um álbum de fotografias do Brasil para todo o mundo. Nós temos a preocupação de estar sempre incluindo novas imagens e temos a idéia de, assim que der um tempinho, fazermos alguns GIFs animados para serem incluídos nos cartões.

Renata - Atendendo a vários pedidos que recebemos de nossos usuários, pretendemos oferecer o serviço de cartões personalizados. Neste serviço o usuário manda para a gente a imagem que ele quer enviar no cartão, que pode ser uma foto por exemplo, e só ele poderá utilizá-la por um custo simbólico. E quando os leitores estiverem lendo esta revista, esperamos já ter colocado no ar mais um chat, para os nossos usuários poderem bater um papo.

Mas, sem dúvida, a maior novidade do NetCard é que iremos oferecer um serviço de hospedagem de home pages pessoais ou de empresas em nosso site, além da divulgação com links a partir do NetCard. Essas páginas poderão ser feitas pela própria equipe do NetCard, e o melhor vem agora: tudo isso por um custo também simbólico. Nossa idéia é a de dar chance para que todos os internautas brasileiros tenham presença na Rede.

• *Você encontra o NetCard em http://www.script.com. br/netcard*

OUTRAS PRODUÇÕES 100% NACIONAIS

CADE? - http://www.cade.com.br
CEP - http://www.regra.com.br/cep
NetFlores - http://www.netflores.com.br
Cosmos Music - http://techs1.techs.com.br/cosmos
Icatu Livros Online - http://www.icatu.com/Livros/ilol/ilol.htm
BHQ Quadrinhos - http://www.bis.com.br/~sol/bhq1
Cultura Rio - http://www.novabet.com.br/culturario
Cinema Brasil - http://www.ibase.org/~cinemabrazil
Internet Club - http://www.iclub.com.br
Gournet - http://www.xpnet.com.br/gournet

Se você conhece ou oferece um serviço na Web feito especialmente para brasileiros, fale com o Guia da internet.br - internet.br@script.com.br

Por Hermes Peres Freitas

BBS E PROVEDORES

A importância das BBSs em tempos de Internet

Antes que a Internet se difundisse pelo mundo, o ciberespaço já tinha seus navegadores. Eram pessoas que acessavam as BBSs (Bulletin Board System) - espécie de pequenos clubes virtuais, onde, basicamente, são trocadas mensagens e arquivos.

As BBSs difundiram-se no fim da década de 80 e nos EUA, onde surgiram, já existem centenas delas. Muitas pertencem a empresas que encontram nas BBSs uma solução criativa para prestar serviços e oferecer suporte online aos seus clientes.

No Brasil, grande parte das BBSs são criadas por micreiros, adolescentes, estudantes ou professores de computação, que utilizam a linha telefônica da família. Por este motivo, funcionam somente à noite, iniciando por volta de 22/23 horas e indo até às 8 horas do outro dia. Com um microcomputador, um modem veloz, linha telefônica (pode ser a da própria empresa ou família), e um software razoavelmente fácil de configurar (para um conhecedor do inglês, é claro!), já se torna possível montar uma BBS caseira.

Como o Sysop (de SYStem OPerator, o operador e dono) tem que contar apenas com seus recursos para manter a BBS funcionando, na maioria das vezes as BBSs são encaradas mais como um desafio ou brincadeira do que um comércio. Quase sempre não há retorno financeiro, muito pelo contrário, e por causa disso, acabam desaparecendo muito rapidamente, não chegando a completar nem um ano de vida.

A BBS foi o primeiro serviço de comunicação de dados a atingir o grande público, mas com a difusão da Internet, surgiu uma nova realidade: a dos provedores Internet. De natureza semelhante às BBSs, os provedores diferenciam-se pelo fato de exigirem um grande investimento (comparado a uma BBS), e pelo aspecto comercial, que exige um alto grau de profissionalismo, quase inexistente na maioria das BBS, salvo exceções.

O provedor, geralmente, deverá começar com cerca de 10 modems e suas respectivas linhas (e todo o sacrifício necessário para consegui-las), uma boa máquina (segura e confiável, normalmente uma Risc), uma caríssima conexão dedicada, registro na Embratel e um registro de software multiusuário, como por exemplo o poderoso, porém ainda nada amigável, Unix. Isso sem falar em uma parafernália de acessórios menores, como: no-breaks, outros micros PC (que funcionam como estação de trabalho para treinamento dos usuários principiantes ou administração interna), placas multi-seriais, uma pequena rede interna (3 ou mais micros), softwares clientes e mais alguma coisa que devo ter esquecido. :-(

> "A BBS foi o primeiro serviço de comunicação de dados a atingir o grande público."

É claro que existem algumas BBSs que se profissionalizaram e tornaram-se geradoras de renda e empregos. Por exemplo a Mandic (que agora é provedor Internet), uma das mais importantes e maiores BBSs brasileiras, com um número gigantesco de usuários, mais de dez mil! Algumas pequenas BBSs (como a gaúcha Internet de Bagé, RS), por sua vez, buscaram na Internet uma fonte de renda, como uma oportunidade para viabilizar os investimentos feitos ou por fazer, e se tornaram provedores de acesso.

Sem dúvida, a BBS é uma grande escola, proporcionando um excelente aprendizado para quem deseja montar um provedor. A prova disso é que algumas BBSs acabaram tornando-se ótimos provedores. Há exemplos históricos de BBSs que de hobby do Sysop passaram a ser verdadeiras e competentes empresas de serviços online (como é o caso da paulista Mandic, a mineira Horizontes e a gaúcha AlterNet).

Os futurólogos diziam que as BBSs iriam acabar com a chegada da Internet. Mas o que se viu foi a convivência harmônica e interação entre elas. A BBS é uma opção de baixo ou nenhum custo e oferece uma série de serviços, entre eles até mesmo um endereço eletrônico Internet. O custo das BBSs locais, com direito de utilização de um e-mail Internet, varia entre R$10 a R$20, por 20 ou 30 horas de acesso por mês, que é uma taxa um pouco inferior à cobrada pelos provedores.

Na minha opinião é uma excelente opção para os iniciantes (estudantes, micreiros, etc), e para aqueles usuários que desejam dar os primeiros passos no mundo virtual. Assim, já vão se acostumando com expressões como bauds, coms, chat, carrier, download, e o susto será bem menor quando tiverem que lidar com IPs, pops, Java, Eudoras e Netscapes.

Se você estiver na Internet e sentir saudades do ambiente da BBS, não tem problema, pois lá existem várias. Experimente, por exemplo, a ISCA (telnet bbs.isca.uiowa.edu login:guest), que é a maior e mais popular BBS da Internet.

Importante: Após a primeira navegada ou viagem pelo mundo das BBSs ou da Internet, sua vida nunca mais será a mesma ... Então, com uma idéia na cabeça, e muita curiosidade, levante a âncora (digo, arraste o mouse), e boa navegação!

P.S.: Para obter informações de como montar uma BBS, passe uma mensagem para fab@rsnet.com.br ou sergio@alternet.com.br, e tenha certeza que eles ajudarão muito.

Hermes Peres Freitas (hermes@attila.urcamp.tche.br) é Professor titular da cadeira Comunicação de Dados da Universidade da Região da Campanha (URCAMP), Sysop da alterNet BBS e Postmaster da ALTERnet Provedor de Acesso.